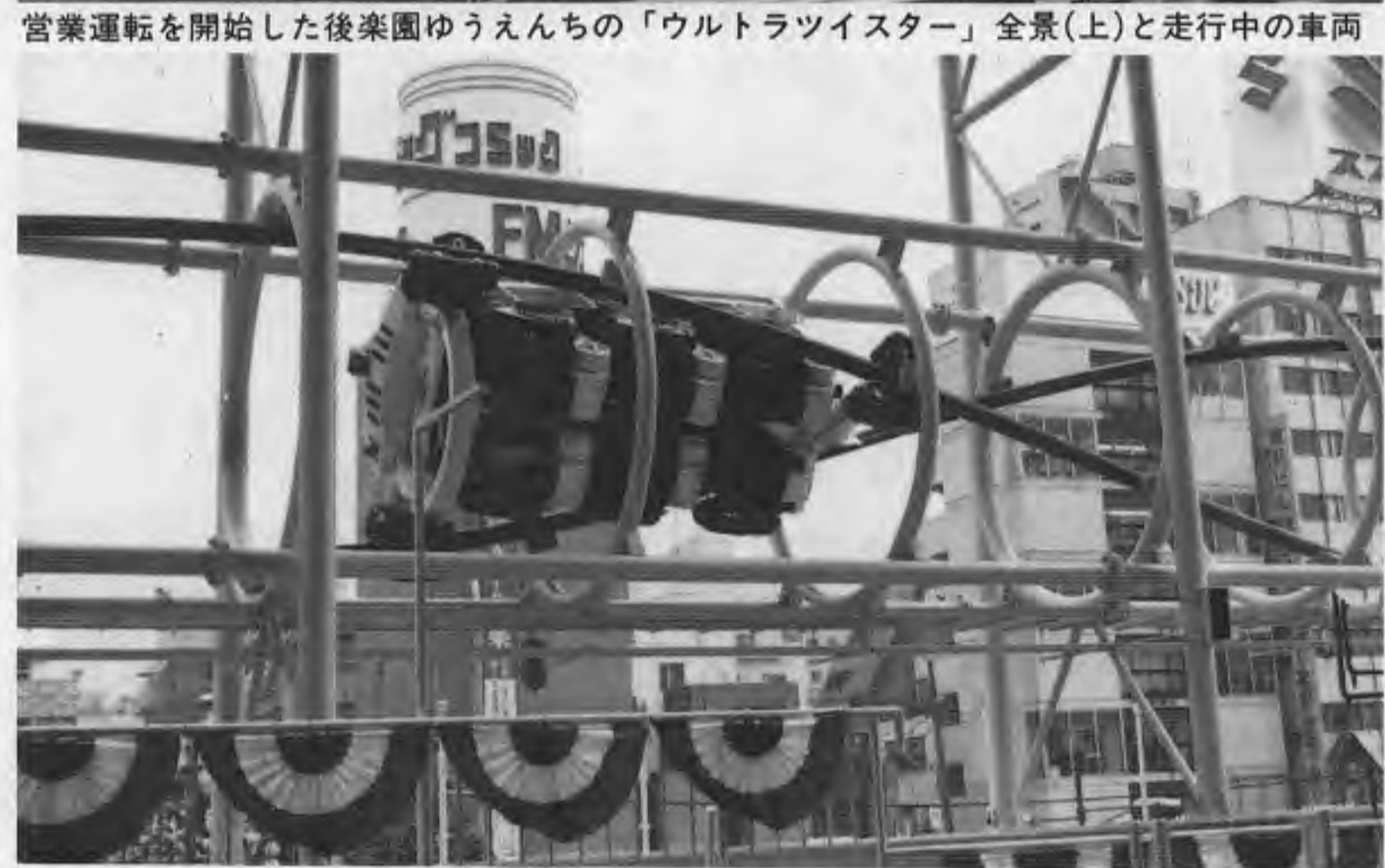
no.300
1987年 1/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
JANUARY 15, 1987

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

後楽園ゆうえんちで日本初のオープン

画期的な“絶叫機„

米国での成功ふまえ、日本でも展開するトーゴ製

ウルトラツイスター

後楽園ゆうえんち（東京都文京区後楽、㈱後楽園スタヂアム経営）では十二月二十日、㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）開発の新大型遊園施設「ウルトラツイスター」を日本国内で初めて設置、営業運転を開始し話題を巻き起しつつある。またこれと同時にトーゴ製ペダル走行式遊園施設「スカイサイクル」も同時オープンした。

この「ウルトラツイスター」は日本初登場、世界では第二号機となるもの。世界第一号機は米国の遊園地「シックス・フラッグス・グレート・アドベンチャー」で昨年六月オープンし、大成功となっている。

後楽園ゆうえんちでは、園内のエリアのひとつである〝パラシュートランド〟を再開発し、トーゴ製二機種を導入。この再開発に当たり、すでに普及してしまった宙返りコースターのブームは去ったと判断し、五十四年七月から設置していた米国アロー社製宙返りコースター「ブーメラン」を撤去、これに代わる画期的な最新機種として「ウルトラツイスター」の導入を決めたもの。これに伴い、このハードな乗物機とソフトな乗物機「スカイサイクル」を組合わせ、これらの導入により遊園地全体の相乗効果を狙った、と遊園地側では話している（この二機種はいずれも買い取り）。なおオープン当日は竣工式に続いて、関係者約二十名を招き試乗会を行なった。

営業運転を開始した後楽園ゆうえんちの「ウルトラツイスター」全景(上)と走行中の車両

従来にないひねり回転走行
利用客も〝スリル〟に感激

日本初登場となった絶叫コースター「ウルトラツイスター」の最大の特徴は、従来にはなかったきりもみ状のひねり回転走行を加えた点が画期的で、このためにコースも独特の形状のものを採用。車両（六人乗り）が二本のレールを抱くように取り付けられ、高さ三十㍍まで上昇後ほぼ垂直に落下、続いてウェーブとローリングのコースを通過し、端の急傾斜に乗り上げて停止、今度は後ろ向き走行で連続二回転ひねりを行なってホームに戻る。コース全長は約三百九十㍍、最高速度は毎時約六十九㌔、所要時間は一回二分間で利用料金四百円（身長百二十㌢未満の者は乗車できない）。一台の車両で走行を繰り返すが、車両は六台用意されており、利用客の状況に応じて走行車両の台数を増やし、フル稼働の場合は六台が三十秒間隔で次々と発着を行ない、時間当たり最大七百二十人が利用できる。

利用客の感想は「これまでのコースターとは比較にならないほど恐い」、「後ろ向きのひねり回転によるツイストが最高のスリル」、「無重力感覚は『フリーフォール』が上だが、スリルは『ウルトラツイスター』のほうがすごい」との声が多く、なかには連続五回も挑戦した女性客もいるほど好評を得ている。

正月シーズンを迎えた同園では「必ず話題のマシンとして人気を集めると確信していた。年末年始には予想を上回る利用客が殺到し、フル稼働が続いた」としており、年間利用客を八十万人と見込んでいる。同機は遊園地の外周部分に沿って、一般道路と平行して設置されており、足を止めて見物する通行人の姿が多く、同園の新しいシンボルともなっている。なおトーゴによると、同機にはすでに国内数ヵ所、欧米十数ヵ所から引き合いが来ているとのこと。

「ウルトラツイスター」と同時に導入された「スカイサイクル」は、高さ三・七㍍の高架レール上を、二人乗りの車両がペダルにより走行するもので、パラシュートタワー「スカイフラワー」（スイス・インタミン社製）を取り巻くように設置されている。コース全長は百七十五㍍、時間当たりの最大利用客数は三百人、利用料金は二百円（四歳未満は乗車できない）。

左の写真は「ウルトラツイスター」の車両部分（上）。「スカイサイクル」の出発時のようす（下）

エレ・メカ両技術の普及、融合めざし

ナムコ、新財団を設立

「ニューテクノロジー振興財団」が事業を開始

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では十二月二十四日、人間と科学技術の調和をめざす「㈶ニューテクノロジー振興財団」（本部東京、中村雅哉理事長）を設立、同財団はメカトロニクス技術に関する調査研究などの事業を開始した。同財団は稲山嘉寛名誉会長をはじめ、わが国の科学技術振興に携ってきている各界著名人を役員に加えており、幅広くまた長期的展望から国内産業の基礎技術力向上に努めていくとしている。

ナムコではこれまで㈶日本科学振興財団に協力して、毎年秋に「マイクロマウス大会」を推進するとともに、つくば万博85には同世界大会も実現させてきており、国内および国際的な実績をもとに、日本におけるマイクロエレクトロニクスおよびメカトロニクスなどの科学技術全般について、研究開発、普及奨励などを行なうため、このほど同財団設立に至ったもの。

当面の事業として、約六十万人のメカニクス技術者過剰と約六十万人のエレクトロニクス技術者不足を解消するとともに、メカトロニクス技術者という新たな需要に対応できるよう、エレ（電子技術）メカ（機械工学）両側の技術を普及させ、エレメカ技術を確立させていくとしている。役員構成は次のとおり。

名誉会長＝稲山嘉寛氏（㈶日本科学技術振興財団会長）。会長＝藤井澄二氏（東京大学名誉教授、東京電機大学・理工学部長）。副会長＝猪狩則男氏（㈶日本科学技術振興財団副会長）。

理事長＝中村雅哉氏。常務理事＝市川涛雄氏（ナムコ専務）。理事＝猪瀬博氏（東京大学工学部長）、伊原義徳氏（日本原子力研究所理事長）、加藤一郎氏（早稲田大学理工学部長）、吉川弘之氏（東大工学部精密機械工学科教授）。監事＝長沢栄一郎氏（公認会計士）、森亮一氏（筑波大学電子情報工学系教授）。

87年商品展開方針 6面

ソフト登録機関に協力

JAMMA第34回理事会、役員派遣も決める

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では十二月九日、東京・永田町のTBRビルで第三十四回理事会を開き、㈶ソフトウェア情報センターの設立協力、コピー対策でAAMA提案に回答する件などを討議した。

㈶ソフトウェア情報センターは、コンピューター・プログラム著作物の登録機関として十二月十一日に設立することになっていた（設立については本紙前号既報）。同センター設立趣旨などについては日南香専務が説明、JAMMAとしてどう対応するか討議に移され、基本的にはTVゲーム機の著作権のうちコンピューター・プログラムについてその著作権確立で果してきた役割りなどから、同センター設立に協力することが承認された。その結果、JAMMAとして五百万円を同センターに寄付、賛助会費としてナムコ、セガ社、タイトー、データイースト、コナミ、任天堂、ユニバーサル販売、テクモ、カプコン、ジャレコ、アイレム販売、日本物産、エスエヌケイの十三社が各一口（三十万円）ずつ加入することにした。また同センターの理事に中村雅哉会長を、評議員に中山隼雄、福田哲夫両副会長とタイトーからの一名、計三名を推薦することが決まった。

次に国際的観点からTVゲーム機（基板）の無断コピー品を排除、撲滅するために、JAMMAと米国AAMAとの合同会議（十月六日）で合意した二点が確認され、合意に至らず懸念として残された一点について検討、結論を下した。合意二点は、①米国での著作権者の名前と商標を基板自体にエンボス加工すること、②日本国内用ソフトに「米国での使用は違法」との画面表示をするプログラムを入れること——だった。残る一点は③日本国内での出荷を米国での出荷より九十日間遅らせること、であった。これについては、商取引を制限することは法令上困難なうえ、各メーカーの市場展開方針が異なることから、JAMMAとして決定できず、各メーカーの判断に委ねざるをえないことが確認された。

JAMMA第34回理事会（上の写真）と健娯委第27回会合のようす

AAMAに対する回答は十二月十日に行なわれ、JAMMA会員に対しては同十五日付で資料を含め説明書が配布された。米国市場での日本製TVゲーム基板は、すでにこれらの合意に基づいてコピー対策が施されたものが次第に増えつつある。

TVゲーム機から発生することのある妨害電波（ノイズ）問題については、郵政省が「不要電波問題懇談会」を設置し規制の方向で進めており、民間ベースでは「情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）」を設置し未然防止を図っているが、通産省でも「不要電波に関する検討分科会（仮称）」を設け、その下に専門業者によるワーキンググループ（WG）を設置し、対応しようとしている。JAMMAでは業界の自主的対応を尊重する点から通産省に協力することにし、分科会委員にJAMMA電取委員長・福田哲夫氏を推薦するとともに、WGとして同委員会メンバーを参加させることを決めた。

任天堂「ファミコン」を業務用に組み込み営業している事例があることから、JAMMA日南専務が任天堂に確認を求めたところ、任天堂からは「映画著作権の侵害に該当し、民事／刑事事件として対処することになるもの」（要旨）との回答を得たことが報告された（本紙前号既報）。理事会では、「任天堂の考え方は基本的には業界全体の考え方である」ことを確認、周知徹底を図ることを決めている（AOUにも通知する）。

阻害機基準「例外規定」改訂 問題の実案権は消滅へ向う

健全娯楽推進委員会から提出された「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」の「例外規定」一部改正については、経過説明があり、異議なく承認された。これに基づき、「例外承認」シールを紛失した大森電気㈱に二枚再発行することも、理事会で承認された。

また最近とくにギャンブル機賭博が横行しているところからAOU健全娯楽営業推進委員会が発足しており、合同で会合を持つことが承認された。これはメーカー、DB団体とオペレーター団体の各ギャンブル機対策委員会が協調することにより、少しでも効果を強めようとするもの。

第24回AMショーの剰余金の処分について、JAPEAのとりぶんを差し引いた残額約六百八十四万円は（前年は出展社に返したが）出展社に返さないことが確認された。

機関誌発行所である㈱アミューズメント産業出版（本社東京）の株式の扱いでさまざまに討議された。同社払込み資本金五百万円のうち四百八十万円分の株式（額面）をJAMMA、JAPEAそして旧NAOの清算人内田博氏がそれぞれ三分の一（百六十万円分）所有しているが、内田氏は山県氏ら同社スタッフかJAMMA／JAPEAに売却するか、他にあればしかるべき団体に寄付したい、との意向とのこと。これに関し各理事からさまざまな案が出されたが、結局JAMMAの持ち分を山県氏に全額売却する（時価かどうかは不明）との方向で進めることが承認された。これにより「アミューズメント産業」はJAMMAの機関誌としての役割りを終える見通しとなっている（JAPEA機関誌としてのみ残る）。

以上のほか健全娯楽推進委員会、ディストリビューター部会、電気用品取締法対策委員会の各会合が報告された。また前回理事会で提出された福田副会長辞意表明は、原因がないことが判明したことから白紙に戻された。

また、いわゆる「遊戯装置付テーブル」実用新案権問題について、実案権者だった工藤妙子ら三名による上告が昨年五月三十日、最高裁により棄却されており、これに伴ない特許庁は九月二十五日、同実用新案を無効とする「審決」を下したことも併せて報告された。これにより同実用新案は出願時までさかのぼって権利などはすべて消滅することになる。

「例外規定」追加

JAMMA健娯委27・28回会合

承認シールの紛失、再発行に関し

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）では十一月二十七日、十二月十一日と東京・永田町TBRビルで会合を開き、いわゆる「健全化阻害機基準」の適用除外規定の一部改正案をまとめるとともに、適用除外をいくつか承認した。

うち適用除外承認証の紛失に関連して、「例外規定」一部改正案がJAMMA理事会（十二月九日）で承認されたことから、JAMMAは十二月十五日、「例外規定」改正を会員に通知した。

同委員会で審議している内容は、外部から見ると大変わかりにくいものになっているが、これはJAMMA「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」（旧名「賭博機械基準」）を前提にギャンブル機の製造、販売などを阻止しようとする姿勢を保ちつつ、例外をそのつど認めていく——という方法をとっているが、これらの内容、手続きがわかりにくくなっているため、と見られている。

この間に問題となったのは「例外承認」シールの"流用"、回収しようとした際にこれが"紛失"していることが判明、回収できなくなり、再発行を求める——という事態が起ったため、どう処理するか検討した結果、この場合は再発行せざるをえないことになったもの。「例外承認」シールを紛失（二枚）したのは大森電気㈱で、始末書など提出している。この結果、「例外規定」の一部を改正、「再発行」についての規定を加えた。これらは十一月二十七日の第二十七回委員会で討議され「例外規定」の一部改正案がまとまり、十二月九日の理事会で承認され、実施に移された。

十二月十一日の第二十八回委員会では、㈱タイトーとユニバーサル販売㈱から申し出のあった、それぞれ二機種百十台、六機種三十二台について「例外承認」が認められた。同委員会ではこうした方法で賭博に使用されるおそれのある機械の製造などを制限している。

同委員会では「例外承認」手続きとは別に、オペレーター協会の連合会（AOU）の「健全娯楽営業推進委員会」との合同会議に参加、AM機オペレーター側の活動と歩調を合わせる努力をしている。またギャンブル機賭博について情報交換、その防止策をさまざまに検討している。

AMショー委、87年の日程は 10月7－8日に

86年分の剰余金の配分など処理

昨年の第24回AMショーの事務を締めくくるショー委員会（第四回会合）が十二月九日、JAMMA理事会の終了後、開かれた。

同ショーの事務報告は日南実行委員長が「実施概況報告書」案に基づき説明、承認された。この中ではいくつかの問題提起も併わせて報告が行なわれており、注目される。

剰余金は約八百万円が見込まれており、JAMMAに八五・五%、JAPEAに一四・五%配分することが承認された。両協会とも一般会計に繰り入れるもようである。

なお八七年は十月七－八日、東京流通センター（TRC）で開催することが決まっている。

営業状況を分析

JAMMA・DB部会が

検討資料をまとめ近く配布

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）では、十一月五日に東京・永田町のTBRビルで第六十七回会合を、また十二月三日に東京・新宿の「東海苑」で忘年会を兼ねた第六十八回会合をそれぞれ開いた。

第六十七回会合では、同部会が警察庁資料を基に検討を進めてきたAM業界の市場規模などの分析をまとめ、「業界におけるロケーションの現状と推測」として同部会名で発行することを決めた（配布方法などは今後検討）。このまとめについて川楠部会長は冒頭、「大筋において大きな誤差はないと考えるが、いまだ検討の余地が残されている」と述べている。

情報交換ではギャンブル機による賭博問題が中心になり、G機として「ラッキーエイトライン」ほかTV麻雀やサイコロなど、またとくにひどい地域として首都圏、仙台などが挙げられた。同会合終了後はセガ社のカードシステム実験店を視察。

第六十八回会合は新製品動向など情報交換の後、忘年会を行なった。

AOU／JAMMAの両健娯委が 合同でG機対策検討

TVスロットなど違法営業一掃を課題にして

AOUの健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）とJAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）では十二月十一日、東京・永田町のTBRビルで初の合同会議を開き、ギャンブル機賭博の撲滅に向けての対策などを検討した。

この合同会議にはAOU側から中西昭雄会長、峯委員長ほか五名の委員と森武美事務局長の計八名、JAMMA側からは嶋崎勝啓委員長代理と五名の委員、日南香専務理事の計七名が出席。峯氏が議長となって進められた。冒頭中西会長が挨拶に立ち「両協会の見解が異なるものは別にして、まず共通点を見出した事項から検討するということでスタートしたほうがよい」と提案し、ギャンブル撲滅のためにメーカー団体とオペレーター団体の一致協力が必要だと強調した。

峯議長は「互いに作るほうが悪い、使うほうが悪い、ということを超えて考え、ざっくばらんに話し合って可能性のあるものからまとめていきたい」と述べ、JAMMA、AOU双方の委員会から、それぞれ合同会議に対する意見を求めた。

JAMMA側からは、合同会議の討議の基本についての考え方と、事前にAOU側から提示されていた議題に対する考え方を文書で説明。それによると合同会議に向けて「賭博はどうすればなくなるか」を基本的な「目標」として掲げた上で、自粛営業と機械規制を前提に、具体的な賭博防止対策として①ポスター配布、②浄化協会の活用、③警察当局との連絡会議、④ハガキ通報体制、⑤賭博防止キャンペーン（対マスコミ）、⑥賭博経済の分析、研究（位置づけ）——の六項目を挙げている。

またAOUの提示した議題と、これに対するJAMMA側の考え方は次のとおり。㋑健全機と賭博に使用されやすい機種を判別する委員会の設置＝JAMMAの「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」と同例外規定を説明した上で意見を聞く。㋺機種の区分別に法的規制を検討＝自主的な対策を理想とするJAMMAとしては大きな問題。まず意見を聞く。㋩賭博に使用されやすい機種の流通段階での取引規制＝賭博に使用されやすい機種（JAMMA基準適合機種は除く）はAOU側で取引を制限したらどうか。流通だけの問題ではない。㋥両会は互いに関連委員会開催を事前通知し、オブザーバーとして出席＝オブザーバーの出席については、同意する。

AOU側の考え方は「提示議題」のとおりで、これは業者組織に属さないいわゆるアウトサイダー対策を基本としており、これが大問題であると主張。これに対しJAMMA側は「最終的にはアウトサイダー対策になるが、まず賭博はどうすればなくなるかというところから始めるべきではないか」と、AOU側とは若干異なる立場を示した。この合同会議は、アウトサイダーに対する考え方についての意見交換が中心となった。

AOU側からの意見の主なものは次のとおり。「JAMMA基準からはずれた機械を作る者、これを使っている者をどうするかを話し合うべきだ」、「アウトサイダー対策なくして組織内の自主規制だけでは、問題は解決しない」、「賭博をするのはわれわれの業界ではないことを印象づけられれば、目的はある程度達せられる。その線引きはできると思う」など。

またAOU側からいくつかの要望や提案が出された。まず賭博機を扱う流通業者への非賭博機の出荷規制についてJAMMA側は、「メーカーとして考えるべきことだが、そのような業者から買わないことも大事。協会として出荷規制をすると公正取引委員会の問題にも及ぶ」としている。

賭博で検挙された機械をマスコミで流し、その機械のメーカーにJAMMAから警告が出せないか、という提案に対してJAMMA側は「メーカーに警告するには法的根拠が必要。逆に営業妨害として訴えられる可能性もある」としたが、AOU側は「法的問題があれば研究すべきだ。賭博機を扱う者は表に立ちにくいはず。訴えられたら受けて立つ。できることから一つずつやっていくべきだ」との姿勢を示した。

映倫のように機械の承認シールを作れないかということに対して、JAMMA側は「アウトサイダーには対処できないので効果がないし、逆に悪用されるおそれがある」、「それを実施するにしても、AOUはJAMMA会員以外から機械を買わないという前提条件が必要」などの意見を述べた。

このほかAOU側から違法営業通報ハガキの実施状況、各地での賭博および警察の取締りの現状などについて説明があった。最後に今後の検討事項を確認した。①ハガキ通報制の徹底、②警察当局との連携強化、③オペレーションサイドと機械流通面からの情報収集を促進、④違法業者との区別をポスターでキャンペーンする。以上の四項目をまとめ、峯議長は「一朝一夕には進まないが、半歩ずつでも前進していきたい」と語った。

写真上は初のAOU／JAMMA合同会議、下は第7回AOU理事会

活動費配分討議

連合会第7回理事会で

「ブロック制」はほぼ軌道に乗る

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、加盟三十五団体、AOU）では十二月十二日、東京・八重洲のホテル国際観光で第七回理事会を開き、ブロック会議を構成する地区の組合わせ、各委員会の活動費予算などについて検討した。

冒頭中西会長がこの一年を振り返り、AOUニュースの発行、各委員会活動の活発化などを挙げ「来年も引き続きAOU活動に協力をお願いしたい」と挨拶した後、同会長が議長となって議事が進められた。

ブロック会議の構成については、前回理事会で全国を六つのブロックに分けるという案が出たが、再検討することになっていたもの。中西会長から「ブロック割りに対し要望も出ていたが、原案の六ブロック分割でやってみたい。ただし各ブロックが合同でブロック会議を行なうのは差し支えない。それはブロックの長の話し合いによって決めればよい」と提案があり、これが承認された。なお梅原靖三副会長（大阪AMOP協会会長）から、大阪、近畿、中国、四国の初の合同ブロック会議（十一月十五日）について報告があり、今後も合同で開くかどうかはその時の事情に応じて決めていくとした。六ブロックの構成は次のとおり。「北海道、東北」「関東I、関東II、東京」「中部、北陸」「近畿、大阪」「中国、四国」「九州、沖縄」。

各委員会活動費の予算については、中西会長が「委員会活動が活発になってきたので、各委員会に予算を預けて少しでも役立つようにしたい。今徹底して行なうべきは賭博の問題であり、健全娯楽営業推進委員会にできるだけ多く回したい」と語り、各委員会への活動費の配分方法などの意見を求めた。

事務局では事前に各委員会に対し活動計画と予算を出すよう依頼していたが、健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）だけが提出。同委員会では通報ハガキの実施によりすでに相当の費用を費していることから、予算額を至急決めてほしいと要望。しかし他の四つの委員会では活動計画は不確定要素も多くて立てにくいとし、また会合出席のための交通費を予算に含めるかどうか判断しかねるとの意見が出た。さらにこれに関連して以前からの懸案事項である事務局の交通費支給の問題も出されたため、短時間で結論を出すことが難しくなり、結局、正副会長に一任ということになった。

このほかに①「違法営業連絡ハガキ」の実施状況の経過、②JAMMAの健全娯楽推進委員会との初の合同会議（関連記事参照）、③「第二回AOU1987アミューズメント・エキスポ」の開催要領（本紙前号参照）、④「第六回青少年指導員養成講座」（同）などについて、それぞれ報告があった。なお現在AOU事務局は東京都AMOP協会（TAMOA）事務局と同居している。

警察庁が摘発促進

AOUの通報ハガキをもとに

AOUの中西昭雄会長とAOU健全娯楽営業推進委員会の峯久委員長は十二月十一日、警察庁を訪問、「違法営業連絡ハガキ」の取り扱い方について話し合った。

これは第七回理事会で報告があったもので、中西会長と峯委員長、これに森武美AOU事務局長が同行し、保安部防犯課の木村孝仁警部らに会い、通報ハガキについて説明。そして事務局に通報してきたハガキの扱い方について相談した結果、同ハガキは定期的に一括して警察庁に手渡し、その後は警察庁が各県警に指示するなどの処置を行なうということになった。

なお中西会長の報告によると警察庁では「（通報制実施について）危険な思いまでして通報することはない。通報すべき店の所在地や電話番号がわかるマッチなどがあれば足りる」としている。

特許・実用新案 出願公告・公開 （12月16日～27日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告・公開の最新分で、AM業界関連分は次のとおり。記事内容は、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお（請）は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十二月二十日付＝「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－290976、60－133051。同、61－290977、60－133052。

十二月二十四日付＝「ゴーカートの走行方法」、㈲東名阪自動車販売（三重）、61－293489（請）、60－136600。

実用新案出願公開

十二月二十日付＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、61－203088（請）、60－88608。

十二月二十五日付＝「パッティングゲーム用装置」、ジェームス・ブライス・ホウガース（イギリス）、61－205577、61－45470。「TVゲーム機」、㈱テーカン（東京）、61－205587、60－90692。

水野鍒吉氏死去

名古屋のオペレーターとして草分け的存在

水野　鍒吉氏

水野　鍒吉氏（みずの・こうきち＝㈱水野商会会長）十二月十五日午前七時ごろ、急性心不全のため自宅で死去、七十四歳。名古屋市出身。自宅は名古屋市名東区貴船二丁目一六〇一番地の六。告別式は十二月十六日正午から社葬として、引続き午後一時から一般告別式として名古屋市千種区法王寺一の一、日泰寺・符門閣で、業界関係者ら多数参列する中しめやかに行なわれた。喪主は長男正（ただし）氏。葬儀委員長は水野商会社長・梅村富久（とみひさ）氏。

名古屋のオペレーターの草分け的存在であり、また名古屋を中心としたローカルオペレーターとして全国的に知られている水野商会の創設者、水野鍒吉氏は明治四十五年一月一日、名古屋で生まれ、さまざまな苦労を味わった後、昭和二十九年十一月に名古屋市内のオリエンタル中村百貨店の屋上売店を開設、同時に水野商会を設立した。

当時の屋上には遊園施設や乗物機があったがゲーム機はなかった。そこで水野鍒吉氏が、発売されたばかりの関西精機製作所「ミニドライブ」を導入し、成功させたのがAM機オペレーターとしてのスタートとなった。

その後は名鉄百貨店、名古屋スポーツガーデン、長島温泉などでのゲーム場経営へと拡大、中京地区ではデパート屋上、SCロケ、ボーリング場ロケ、そして市内の直営ゲーム場など合わせると最大のオペレーターになるほど発展してきている。

なお同社は四十二年にバッテリーカー「アミー」を開発、製造しており、メーカーとしても知られている。

四十五年六月に㈱水野商会に改組、同氏は代表取締役社長に就任した。五十三年に脳血栓で倒れ、その後は回復に努めてきた。五十六年六月、取締役会長に退き、長女和子さんの娘むこである梅村富久氏が社長を引継いだ。この間、関東地方でのロケーション展開を行なう関西精機サービス㈱を、四十一年七月に㈱関西精機製作所（本社京都、古川謙三社長）と共同で設立、共同社長として代表取締役に就任、五十九年九月に取締役に退いた（梅村氏と交替）。

晩年は健康回復への努力で占められているが、六十一年十二月初め心臓を病み、一時回復したが死亡に至ったもの。同氏は健全なAM機オペレーターとしての誇りが高く、ギャンブル機に対しては強い警戒心を持っていた。同氏が創業、設立した水野商会は多くの業界人を育ててきた。

長崎健娯組合が「8号」の全営業者に文書

健全化、組織強化訴えて加入促進

長崎県健全娯楽業組合（事務局佐世保市、平岩勲理事長、組合員数二十七社）では、組合組織を拡充するため、県内の未加入の「八号営業者」に同組合への加入を呼びかける文書を送付し、現在徐々にその効果を挙げつつある。

同組合は長崎県少年保護育成条例の改正を契機に、県内業者の有志により五十六年十二月設立されたが、その後新風営法施行により業者の一層の団結が迫られ、県警からも「八号営業者を網羅した組織作り」を強く要請された。同組合では組合員増加に向けて組合役員が個々に努力するとともに、県警などの協力も得て昨年夏頃から同組合に未加入の県内八号営業者全員を対象に、同組合への加入案内書を数回に分けて送付。その結果昨年末までに数社が加入したほか、加入の意思を示す問い合わせが組合事務局へ多く寄せられ、一定の成果を挙げている。

この加入を呼びかける文書は、同組合の健全性と組織強化の必要性を訴え、「娯楽業を営む者すべてが手をつなぎ、生活権を守るべく娯楽業発展のために団結しよう」と結んでいる。なお同県内の八号許可営業店は十二月下旬現在で、専業ゲーム場が七十二店、飲食業との併設店が八十店、百貨店屋上などその他が五十四店、計二百六店となっている。

同組合では県警防犯課や県教育庁青少年社会教育課と連携を密にしており、両課から健全娯楽への姿勢を高く評価されている。その中で、問題が多いとされる非組合員の組織化が強く望まれてきた。とくに青少年社会教育課の松尾係長（本紙第298号記事中、同氏が課長となっていたのは誤りでした）によると、「補導に回った時、組合員の店では良い対応をしてくれるが、そうでない店は入りにくい雰囲気があり健全性に疑問を感じるところもある。この傾向は新風営法施行後に顕著となっている。今後さらに組合員と協力し合いながら補導を強化し青少年の健全育成に取り組んでいく」としている。

論潮

売上税問題

さきほど自民党税制調査会がまとめた"税制改革"によると、六十三年度から五%の「売上税」を実施するという。もちろんこれは自民税調のまとめた方針で、政府税調もこの方針で進めていくことになるが、あくまでも「案」であって国会で審議、可決されない限り実施されない。しかし、昨年の総選挙で自民党が圧勝している現実からすれば、自民税調が決めたことはつまり反対しても仕方ないことになる。

これは新風営法が法案として提出された段階でAM業界が、成立を阻止できるほどの目立った反対運動を起せなかったことを、思い起させるほどである。つまり、反対しても無駄なんだから、少しでも自分たちに有利な方向へ修正（あるいはサジ加減を甘くして施行）していただこう――という姿勢である。

反対する、というのはなにもかもすべてを認めないという姿勢だけを意味しているわけではない。納得がいくものかどうかあらゆる観点から調べ、不合理なものをすべて取除くというのも、反対するという姿勢のひとつである。自民圧勝を背景になにをどう論議しても基本は変えられない、というわけではない。国民の大多数が納得できないことが分かれば、政府としても無理やり進めることはできないのである。

「売上税」はその名称がどうであれ、直接税ではなく間接税であり、しかもごく少数の例外を除いてあらゆる売上げに課税されることから、間違いなく「大型間接税」である。ここでは、公約違反を問わないことにするが、「売上税」が国民にまだそう実感として想定されていない現在の段階では、国民の大多数はこの問題にどう対応するか判断しかねるのではないだろうか。

しかし「売上税」が実施されると、ごく一部を除いてどんな売上げにも課税され、これは当AM業界にも大きな打撃を与える。売上げの五%が税金として徴収され、それで「影響が少ない」わけがないと思うのだが……。

社名変更

㈱フォーベックス（旧・㈱サカエ琥珀）＝名古屋市瑞穂区下坂町二の三十八、☎（〇五二）五六五―一六七三、大山行夫社長。

事務所移転

㈱アポロ＝大阪市南区難波三の七の四、☎六三三―二三一、段為菁社長。

㈲ピューマ＝東京都世田谷区三宿一の四の一、メゾン・ド・ラクテ、☎四八七―一七二三、菅野昭男社長。

各メーカーが明らかにした

今年の商品展開方針

87年の市場開発方向

(到着順)

対象をヤングに絞って

こまや製作所

謹んで新年のご挨拶を申し上げます。

今年は現在のアミューズメント産業の主商品であるビデオゲーム機の低迷等による業界の不振に加えて、一昨年に始まった円高による一般社会の経済環境も一段と深刻さを増してくるものと考えられます。

このような年を迎え、私どもは従来からの社是である、「健全な娯楽機械の開発」という理念を堅持するとともに今まで作り続けていた、「子供から大人までだれでも楽しめる遊戯機」だけでなく、遊戯年齢の幅を絞ってヤング層を対象とした機械、それもカップルで楽しく遊戯できるような商品を作っていくつもりです。成人を対象とした場合、ともすれば射幸心をあおるものとなりがちですが、世相に合わせながらできるだけ射幸心を押さえ、またオペレーターの方々の収益に貢献する機械を製作することを絶えず念頭において努力したいと考えています。

(取締役営業部長・尾上道郎)

〝創造は生命〟の方針で

セガ社

旧年中はご愛顧いただき厚くお礼申し上げます。

さて、業界を取り巻く環境は本年も相変わらず厳しい状況であると思います。産業構造の変化、業種のクロスオーバーが一層進みますし、また人々の価値観も多様化することでしょう。こうした社会環境下でユーザーのWANT,Sを的確に把握し、そしてコストパフォーマンスの高い商品開発を推進したいと思います。また当業界の隣接する諸分野にも積極的に取り組み、業界の活性につながる商品開発をも進めてみたいと思います。これらの方針は当社の社是であります「創造は生命」の意とするところであります。

この開発方針に沿って具体的にお話し申し上げますと、まず、業界でいち早くROM交換方式を確立した〝セガマザーボードシステム16〟のソフトを四種類以上を廉価にて提供すると同時に、当社が新しいゲーム性の追求で提案し、今やゲームの一ジャンルとなりました体感ゲーム、この体感ゲームシリーズでの新機種開発、そして時代の感性に合った新しいゲームコンセプトによる新ゲームジャンル商品も提供したいと思います。これら商品の充実を図ることはもちろんでありますが、経営の合理化、店舗の活性化、販促強化が推進できる〝セガ・ゲームカードシステム〟のシステム販売をしたいと考えております。

当社のカードシステムについては、すでに本紙でもご紹介をいただき、また実際にご高覧いただいた皆様も多いと思いますが、当社のテスト店での結果は当初の目的を達しており、皆様にも十分お役に立てるシステムであると確信いたします。このように運営についても、ネットワーク時代に即応した提案をいたしたいと思います。

(取締役販売事業部長・小形武徳)

業務用TV機に全力を

ユーピーエル

昨年当社といたしましては、オリジナルゲームの発表がわずかに一作のみと、非常に不本意な年になってしまいましたことで、お客様や業界各位の方々より「ユーピーエルはどうしたのか」と、お叱りの言葉をいただきましたこと、深く反省しております。

何かと試行錯誤の多いこの頃ではありますが、本年は、当社の開発スタッフの全力をあげて、なおかつ最新の開発機材を取りそろえて、業務用ビデオゲームの開発のみに邁進してゆく所存であります。

業務用ビデオゲームではヒット作品や話題作がなければ、業界の活発化は絶対に望めません。そして、家庭用ゲームソフトとの相乗効果を狙ったゲームの開発では、企業の安定化のためにはそれなりの効果はあっても、業界の活発化のためにはそれほど役に立たないだろうと確信しております。

本年もまだまだ続くものと思われます長く厳しいトンネルの中、あえて追い詰められた状況のもとに、研ぎ澄まされた第六感と注意深い洞察力、そして、豊かな感性を持った若い開発陣を注入して、プレイヤーに愛されるゲーム作りに挑戦し続けることで、活路を見出していきたいと考えております。

皆様のご期待に沿えますように、微力ながら全員一丸となって対処していきます。

(貿易部長・高橋基悦)

多方面にノウハウ活用

トーゴ

平素トーゴ商品をご愛顧賜り誠にありがとうございます。

円高等で内外の情勢も一段と厳しさを増すことも予測され、アミューズメント業界においても予断を許さない状況にありますが、人々の遊び心はこんな時期だからこそ、身近にある当業界の存在をあらためて見出してくれることを確信し、かつ期待をしております。そこで弊社開発でも多様化するニーズに幅広く対応するため、トーゴの持つあらゆるノウハウを生かし、今年も新たな気持で新製品開発に臨む所存でございます。

弊社の機械内容は遊園地を基盤にしたものが大半を占め、自他ともに認めるところであり、この基本は今後も堅持していくことになりますが、そのニーズは急速に幅を広め奥深くなっていく現状を無視できないところでもあります。今後弊社が目標といたしますことは、ハイテクを駆使したハイレベルなものに挑戦していくことも、ヤングのニーズがある以上正面から取り組んでいかなければなりません。またファミリーを対象にした現代感覚を取り入れた〝のりもの〟〝アーケード機〟の開発、そしてアミューズメントの側面にある遊びの見直し等で生まれる機械器具等の分野にも夢を持っております。一方では自社ロケの実績から、既存のアミューズメント施設の環境作りを主体にした機械の開発と付帯設備についても、経費の削減と投資効果を高めるためのなんらかの対応を検討しなければなりません。いずれにいたしましても遊びの

原点を基本的な方針として、業界の皆様に一層の評価を賜りますよう社員一同努力してまいります。

(代表取締役社長・山田數夫)

OPとともに発展期す

エス・エヌ・ケイ

われわれメーカーが商品の企画開発に当たり第一番に考えることは、プレイヤーが喜んで遊び、そして投資したお金(それが五十円、百円であっても)を忘れ満足感をもってほのぼのとした気分で帰られる製品を販売することであると思います。

わが社はこれに加え高インカムと長期安定機を製造提供し、オペレーター各位の経営安定に寄与いたすことを、年頭に当たり決意するものであります。

昨年の日本経済は円高不況、炭鉱閉鎖、鉄鋼、造船不況、加えて国鉄民営化などによる余剰人員問題等々、誠にきびしい状況でありました。本年もそれが増大することがあっても、楽観できる様相は皆無かと思います。

このような情況下におきましてわが社は全力を注ぎ新製品の開発に取組み、おかげ様で「怒」「アテナ」「怒号層圏」等の商品でまずまずの成績をあげ、皆様のご期待に沿うことができました。またファミコン市場への参入、SNKアメリカの設立等オールラウンドプレイヤーを目指してやってまいりました。技術面では前記商品の開発のほか世界的なヒットと賞賛をいただきました「ループ・レバー」の開発商品化など、わが社の誇るヤングパワーの爆発の年でもありました。本年もこのヤングパワーにさらに研きをかけ、頭書の言葉により忠実に行動し、共存共栄の精神をもって皆様のご期待に沿えるよう全力を注ぐ覚悟であります。

(常務取締役営業本部長・菅原　一)

遊園地のリフレッシュ

日邦産業

一九八七年は、日邦から全く新しい商品のかずかずをお届けします。

まず第一には、滑るゴーカート「エキサイティングカート」を発売します。これは米国ウェバー社と共同開発した画期的なもので、米国ウェバー社は航空機の部品メーカーであり、日邦のゴーカート製造コンセプトとがぴったりと一致し、日米合作の素晴しい滑るゴーカートになりました。特に安全面では徹底的に打合せ、万一転倒してもお客さまにはキズひとつつけないロールバーとボディ形状をつくりました。デザイン的にも素晴しい塗装が若者たちの感性をくすぐるものにしました。

次に、英国セバーン・ラム社のトレインと、イタリー・ドット社の園内バス「ロードトレイン」を日本に上陸させます。昨年のAMショーにラム社の小型トレインを出展したところ、予想以上の反響をいただいたので、本年から本格的に販売します。英国はトレインの本場であり、SL等の部品のひとつひとつが実に精密につくられており、本物の良さが感じられるトレインとなっています。

もちろん、日邦が従来から製造・販売しているゴーカートやバッテリーカーは今まで以上に良い製品にするべく改良し続けます。また、ファンハウスや「錯覚の館」等のいわゆる箱物には豊富な経験と海外の資料をもっているため、ひとあじ違う企画・設計を皆様にお届けできる体制をつくりました。

今年は、日邦の製品で遊園地のリフレッシュを計画して下さい。

(アミューズメント事業部長・松川浩之)

ソフトから管理面まで

タイトー

日頃はタイトー製品をご利用いただき、ありがとうございます。

今年のタイトーは、市場のニーズを的確にとらえたビデオゲームソフトから、ゲーム場の管理システムまで、幅広い展開をしていく計画です。

ビデオゲーム機は、マニア向けにかたよらず、ゲーム場に来店するすべてのお客様に喜ばれるようなものを開発していく考えです。また、メダルゲーム機は、すでにAMショー等で一部をご覧にいれましたが、大型機種を中心として発表いたします。さらに、ゲーム場運営の用具として、カードシステムの販売を開始すべく準備をすすめています。カードを利用するという長所に重点をおいた簡易型から、売上管理等の機能まで備えた総合型まで、いくつかのタイプを用意してオペレーターの方々のご要望に沿いたいと思います。

(広報課長・川合章視)

ユーザーの心を大切に

コナミ工業

新しい年を心から寿ぐとともに、平素のご交誼に厚くお礼申しあげます。年の始めにあたって、改めて思いを新たにし、ユーザーの心を大切にする姿勢を掘り下げつつ、アミューズメントの真髄に迫る商品の開発に万全の体制をとりたいとの決意を固めているところです。

おかげで年を追うにつれ、コナミは総合ソフト・メーカーとして堅実な発展を遂げてきました。世は正にクロス・メディア時代。コナミはこの新しい潮流に乗って、映画、出版、パソコン通信等のメディアをはじめ、玩具、キャラクター商品、家庭用ソフトなど多彩な分野で、人間生活に本質的な喜びとやすらぎを提供したいと願っています。その一環として、歴史的にコナミ発展のオリジナル分野というべきアーケードに新機軸を生み出し、業界全体に強い刺激を与えることによって、その活性化に貢献したいものと念じているところです。

アーケード商品こそ、音楽、ドラマ、デザイン、絵画などの多くの要素が有機的に組合わさった、まさに大型総合芸術作品と信じて疑いません。これまで培ってきたノウ・ハウと感性のすべてを傾注し、コナミならではのアーケードの傑作を提供する覚悟です。アーケードにかけるこのコナミのロマンと決意にご期待下さい。

八七年はうさぎの年、のぼり坂に強いうさぎに

(次ページへ続く)

ちなみ、コナミはもとより業界全体が大きく躍進する年であることを心から祈念してやみません。

（代表取締役会長・菱川文博）

迫力と満足感ある機械
ナムコ

新風営法の施行よりほぼ二年が経過し、一時期の低迷した状況から、先行きに若干の光明が見られるようになったのではないかと感じております。

一方においては、家庭用ゲーム機とそのソフトの著しい普及により、ゲーム人口は現在も幅広い層にわたって増え続けております。課題は、いかにしてそれらの人達の足をゲーム場に運ばせるか、ということではないかと考えます。そのためには、ゲーム場自体がプレイヤーにとって、魅力のある「コミュニケーションの場」である必要があるのではないでしょうか。

今後、ロケーションの形態はこれらの意味で、「小規模な店」より「バラエティーに富んだ大型ロケーション」へと推移することが予想されます。

ナムコといたしましては、このような状況を考え、ロケーションはプレイヤーと機械、そしてそこに働く人たちとが一体となった触れ合いの場としての機能を果たすために、ゲーム場でなくては味わうことのできない迫力のある機械や、プレイヤーが十分な満足感を得ることのできるゲームの開発を行ない、良い製品をコンスタントに供給していく所存です。また、自社製品はもちろんのこと、アタリ製品に関しても引き続き良い製品を供給していく計画です。

AM業界の先行きに光明が見えたとはいえ、まだまだ厳しい状況が続くものと思われます。しかし、「ゲームの大衆化」が促進されつつある今日、当業界は他の業界からも非常に注目され、期待されております。

ナムコは、AM業界の発展のため、今年も一層の努力をしてまいりたいと考えておりますので、なにとぞよろしくお願い申しあげます。

（常務取締役・高木慶治）

新コンセプトの商品を
加藤工業

昨年中は格別のお引立てにあずかりまして、誠にありがとうございました。

八七年度の商品展開の方針といたしましては、多様化した時代のニーズに合わせた商品開発に力を入れ、高収益をもたらす新機軸を開発するよう努力しております。また、SCロケーション遊園地におきましては、自己主張を重視した個性的なレイアウトを、オペレーターの皆様がなされるようになり、当社もまた新しいコンセプトの商品開発、付価値の高い商品の開発を行なう予定です。

今後ともオペレーターの皆様のお役に立つよう全社員、新製品の開発に当たっていく所存です。

（代表取締役社長・加藤克彦）

低価格高収益機の開発
ユニバーサル販売

昨年は業界の活性化が叫ばれるなかで、わずかなりともお役に立ちたいとの観点から、「デジタルフィーバー」「リバティベル」「ビックチャンス」「アメリカンサッカー」をショーに出展してまいりました。

弊社は、永年培ってきた技術開発力をベースに、本年はより〝メーカーの立場を明確に〟して低価格、高収益機の開発に心掛けていきたいと考えております。

昨年に引き続き低価格、高収益機シリーズとして、アーケードゲーム機「ロボ・クレーン」、コミカルなビデオゲーム機基板「スーパーピエロ」をすでに完成し、本年初頭発売を予定して生産準備に入っております。

今後ともAM機分野においては、さらに受託開発、OEM生産を積極的に推進し、直販方式をとらず代行店を通じて、小量多品種の良質な機械を市場に供給してまいりたいと思います。

（渉外課長・嶋崎勝啓）

レジャー空間の創造を
タスコ

本年はまず、昨夏の「秋田博」に出展して好評を博した大型遊園機種「バルーン・サイクル」の全国遊園地への展開、そして昨秋の「AMショー」に出展、その後の各地ロケで高稼動を続ける小型乗物「4WD・サファリ」ならびに遊園地やイベントで人気の高いカーニバルプラザシリーズの新製品「パクパクロボット」など量販が当面の目標となります。

また昨年の「北海道二十一世紀博」や「秋田博」で実施したスペースクリエイティブの分野では、来たる三月より彦根で開催される「世界古城博」のプレイランドゾーンの全面運営が今年の幕開けとなります。

さて、「ファファ」の開発を契機に当業界に仲間入りさせて頂いた当社が、その後同シリーズ化および大型化をはじめ、カーニバル用のアーケード機や各種小型乗物の製作、さらに前記の大型機種「バルーンサイクル」の開発により、当社の永年の夢〝レジャースペースのトータルメーカー〟のテーマを名実ともに果たせましたのも、業界の皆様の温かいご指導の賜と深く感謝する次第でございます。

幸いにも早速、「バルーンサイクル」が到津遊園および恵那峡ランドに設置が決定、また「世界古城博」に同機の出展が決定しまして、それぞれ来たる三月オープンを目指して鋭意製作工事に入り、さらに大型機種第二弾「スペースサタン」を開発、恵那峡ランドに同じ三月に設置して本邦初公開が決定しております。

本年は〝レジャースペースのトータルメーカー〟という念願のテーマを一歩進めて、今、このレジャースペースに何が必要かという基本的なコンセプトを、トータルな視点に立って、より明確化し具体的なプロデュース作業に入る所存でございますので、ご期待下さい。

（取締役営業部長・吉田 正）

硬貨メカをさらに充実
旭精工

昨年弊社は、電子選別機の充実を目標といたしました。お蔭様で高精度選別機のご要望が多く、ご好評をいただきました。

最近の製品傾向として、多品種小量化と仕様の特殊化が顕著となりました。また製品寿命の短縮化が各分野で目立ってまいりました。このため弊社といたしましても、お客様へのサービス向上のため、電子選別機（AD－86E、810－E、MS－I）をはじめ、各製品群の機種仕様の充実を今年の目標といたします。新製品としては、コインタイマーCTBシリーズ、コンパクト化されたNH－Iホッパー、メカ式2WAYセレクターAD－85Wなど多用途にご利用いただける製品を取り揃えております。

今後の新製品開発においても、後来にも増してお客様のご要望が製品に反映できるよう努力いたします。

（営業課長・川村典世）

新ジャンルの製品展開
アイレム販売

平素よりアイレムをご愛顧いただきましてありがとうございます。

さて昨年初夏に発表された昭和六十年レジャー白書によれば、国内の余暇市場は対前年比四・七%の堅調な伸びを示しているにもかかわらず、ゲームコーナーへの参加率では二・一%（百八十万人）のダウンを示しております。家庭用TVゲームの普及によりTVゲーム参加人口総数は減少していないものの、アーケードゲームを主体として発展してきたわがAM業界としては大変に残念な状況にあります。

この窮状を改善するため、各社におかれましても様々な改善策を立てておられるようですが、弊社といたしましても若いユニークな商品、新しいジャンルの商品を多数開発し、皆様のご期待に沿えるよう努力いたす所存でございます。

また今年度におきましては、従来から弊社が出しておりました標準共通ボードシステムを数段グレードアップした、NEWハード標準ボードシステムを出す予定を立てており、廉価で新ゲームに切り替えできるようそのの後のオプション販売用ゲームの開発も着々と進んでおります。どうぞご期待下さい。

AM業界の繁栄、健全化を進めるべく、努力する所存でございます。

（販売促進部長・橋本博良）

視点変えたゲーム開発
カトウ製作所

最近一、二年のAMショーを振り返って感じることは、プライズマシンを含む一般アーケード機と言われる新製品の出展社およびその出品数が、増加しているように思います。そして内容的にも、アイデア的にもかなりバラエティーに富み、従来のアーケード機と言われるものの既成概念にとらわれないアイデアといったものを感じます。ひとつは最近の子どもの遊び、または流行の反映であり、また最新技術のゲームへの応用といったことだと思います。

カトウ製作所としましてもこれらのことを踏まえ、アーケード、プライズ、メダル、そしてメルヘンでんわぼっくすタイプの各種ゲームの開発に当たり、ゲーム表現手段の再検討、演出方法の工夫など、視点を変えることに重点をおいて開発に当たっております。近い将来これらの成果が新製品に反映されると確信いたしております。

なお昨年のAMショー出展の新製品は、お陰様で大変ご好評をいただきました。今年も皆様に喜んでいただけるアーケード機開発に全力投球の所存でございます。

（開発部長・目々沢常友）

SCロケの経験生かし
友栄

新風営法の施行による影響もやっと薄らぎ、売上げも徐々にではありますが、回復の兆しの見える業界ですが、まだまだ厳しい環境下に置かれている現状には、変わりありません。

このような現状においても、ロケーションの売上げを維持してゆくためには、ロケーションの活性化を怠ることはできませんが、そのための新規投資もなかなか思うようにできないのが、オペレーター各位が抱えている悩みではないでしょうか。

このような、現在オペレーター各位の置かれている立場から、そのニーズに、いかに応えてゆくことができるのかを考えますと、短期に投下資本を回収することよりも、より長期的な視野に立ち、売上げの長続きする製品が必要不可欠であります。もちろん、製品価格に対しての売上げが、満足できるレベルにあることも必要です。

弊社は、多年にわたるSCロケのオペレーションの経験を生かして、このようなオペレーター各位の立場にたち、製品を開発してゆきたいと思います。弊社では、従来より家族連れで楽しく遊べるような、SCロケ向きのマシンを開発してまいりましたが、この方針を堅持しつつ、また、独創的なアイディアによる新製品によって、新しいニーズが開拓されるような、新製品も開発してゆきたいと思います。

（代表取締役社長・内田 博）

業務用ならではの商品
データイースト

国内においては、レジャーの多様化、家庭用ゲームによる低年齢層を中心とした客離れ傾向などが、また海外市場では、円高による構造的経済不況が続くなど、今年も当業界を取り巻く環境には、厳しいものが予測されます。しかしながら、新風営法も施行以来二年を経過し、当初の混乱から抜け出し、定着したものとして考えられるようになってまいりました。また諸々の立ちはだかる障害に対しても、積極的な挑戦こそが、現状を打開し、将来への展望を切り開く道であると考えます。

そのような時代背景の中で、具体的な当社の開発方針として、ビデオゲームにおいては、ファミリーユースとの徹底的な差別化を、また多様化するレジャーに対応するために、臨場感にあふれる大型商品の開発を図ってまいります。前者については、業務用ゲームの特長・機能を十分に生かした、内容のあるゲームを、後者については、ゲームセンターならではと呼ばれる商品の開発を、目指したいと思います。加えて、オペレーターニーズに応じたローコスト商品の開発を、並行して推進していくことも、メーカーの立場としての課題であり、義務と心得ております。

最新のエレクトロニクスを駆使した娯楽施設にふさわしいゲーム、総合的に付加価値の高い商品の開発により、業界の発展に寄与するとともに、当社のグレードを上げることを心掛け、努力、邁進する所存ですので、よろしくお願いを申し上げます。

（事業本部長・神保宏司）

海外の良質製品を導入
ミゼッティ工業

弊社はフス社、マック社、アロー社をはじめその他のメーカーのエージェントとして、各社より早く正しい情報を提供し、品質の良い製品を選択してご紹介し輸入してきました。

今年も新製品はもとより、これまで日本に導入されていない機種の紹介にも力を入れたいと思っております。それらの機種はカタログやビデオではアピールしにくい機種なので、積極的に説明をして導入していく方針です。さらに前記各社の技術力をもとに、お客様のニーズや弊社のアイデアによる新機種の開発を進めていく方針です。

それらの機種は次のとおりです。ブレークダンス、コンドル、スカイタワー1、スカイタワー2、イカルス、コメットハーリー、ディスコラウンド、シーストーンバーン、サイクロンコースター、ダブルレーシングコースター、ニューサスペンデッドコースター、バージニアリール。

ゴーカート、バッテリーカーは新機種に新素材を用いたクッションバンパーを採用して、各種コースに対応出来るようにしたM25型、M126型、M127型、M128型、M92型、M129型など洗練されたデザイン、機種の豊富さで世界のトップメーカーとして二十五周年の成果を上げていく方針です。

（営業部長・佐久間正春）

〝気晴らしのレジャー〟
関西精機製作所

今年は、昨年来の円高などによる景気の落ち込み、それらに伴う企業の適正規模の見直し、人員整理による雇用不安の増大、失業率のアップなどの悪条件の中、企業も個人も新しい時代の中でどう考え、どう行動するかをもう一度、一から考え直す年のように思います。

いろいろやってみるがどうも思いどうりにいかない、こんな時、渦巻くストレスやフラストレーションを解消する「気晴らしのレジャー」が要求されます。それも大金を使わないミニレジャーが、われわれの業界に要求されるのではないでしょうか。関西精機製作所は、微力ながらその使命の一端を果たすべく、今年は、ドドドッと射てば気分がスカッとする本物指向のガンゲーム、親と子どもの笑顔をさそう子ども用ドライブゲームなどを作っていきたいと思いますので、ご期待下さいますようお願いいたします。

（専務取締役・古川純一郎）

メダル機の総合的運営
シグマ商事

昨年はザ・ダービーをはじめとする弊社のメダルゲームに多くのお引き合いをいただき、誠にありがとうございます。また昨春のAOU・EXPOで発表した「ゴールデン・ボール」もお陰様をもちまして好評のうちに完売となりました。紙面をお借りして改めてお礼申し上げます。

ご存じのとおりメダルゲームの魅力は、個々のマシンのゲーム性もさることながら、核となるマスゲーム類を中心とした機種ぞろえと、場内全体を一つの雰囲気に演出するトータルなシステム運営にポイントがあります。

昨年弊社ではコンサルティング・セールスの一環として、「ゲーム場運営のポイント」や「接客サービスの基本」などを機会あるごとに提供してまいりました。しかしながらシグマ・スタイルのゲーム場作りは、都市型繁華街型大型ゲーム場指向ですので一部のお客様にはなじまないケースや、採算性に問題があるケースがありました。

今年度はこのような問題点に立脚したマーケティングを綿密に行ない、その結果に基づいた低コスト版メダルゲームの開発販売を含めたメダルゲームシステムの多様化を目指した商品展開をしていきたい、と考えています。

「スーパー・ディスペンサー」をはじめとする営業補助機材などが、縁の下でどのくらい売り上げを底上げしているかもあわせてPRし、皆様のゲーム場運営総合システムがよりよく機能するよう力を合わせていきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

（商品部長・小野寺輝夫）

色、デザインに魅力を
真砂工業

昨年は風営法ショックの後遺症も冷めやらぬまに、今度は円高による景気の低迷が日本を襲い、われわれの業界にとっては、まさに最大の試練を課せられた年でありました。しかしながら、新年を迎えた現在でも、景気が好転するという見通しは薄く、かえって、大企業のレジャー産業への新規参入や、税制改革上の諸問題などと相まって、われわれを取り巻く環境は、一段と、厳しさを増していくものと思われます。

このような状況下において、新商品の展開方針を明確にしかも具体的に打ち出すことは至難のわざとも思えますが、当社といたしましては、本年も乗物機の開発に力を入れてまいる所存です。また商品作りの基本的なコンセプトは、色・デザインなどが、子どもたちをひきつける魅力にすぐれていること、採算性が良くしかも長期間安定した売上げが望める商品であること、メンテナンスに手間がかからないことなどに加え、販売体制、サービス体制の充実にも力を入れてまいる所存です。

当社は、当業界にあってはいまだ未成熟な面も多く、反省点も数多くありますが、常にお客様にとってお役に立てることは何かを考えながら、前進していく所存でございますので、よろしくお願いいたします。

（専務取締役・真砂光生）

乗物のソフト面を充実
ホープ

わがアミューズメント業界を吹き荒れた新風営法の嵐も、それなりに落ちついてきましたが、相変わらず市況は低迷したままで新年を迎えました。今年はオペレーターの皆様をはじめわれわれメーカーも、この低迷した状況を打破しなければならない年であると思います。このためにも、弊社としましても微力ながら皆さまのお役に立つような商品展開を進めていきたいと思います。

具体的には商品の品揃えをよりバラエティーにし、ロケーションの性格に合った機械を選べるようにしたいと思っております。また、色や型、音、遊びなど乗物のソフトの面も充実させて子どもたちにとって魅力ある乗物を作っていきたいと思います。

また昨年発表し、皆様のご好評を得ましたFRP筐体のゲーム機「ロボ丸」、「ラッキーパンダ」に続く新しいゲーム機も続けて開発していく予定です。

三月のアミューズメントショーにはバッテリーカー二機種、定置式乗物二機種、このほか回転式乗物やゲーム機など、数機種の新製品を発表する予定です。ぜひご期待下さい。

今後とも、オペレーターの皆様のお役に立つよう、全社一丸となって、新製品の開発に当たっていく所存ですので、なにとぞHOPE製品をご愛顧いただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

（取締役レジャー部長・矢野徳蔵）

新しい発想のソフトで
テクモ

①ファミコンが千万台弱も普及した現在、ゲームソフトは業務用を含めてその用途により多極分化するであろう。

②しかし市場規模の魅力から考えるに、ファミコンソフトへ向かっていた業務用各メーカーの開発エネルギーが、本年は業務用への回帰となって現れるであろう。

③風営法の施行により業務用の国内市場は以前より縮小しているのは事実であるが、マーケットは国内だけでなく全世界であるので、開発メーカーとしては業務用の市場は魅力あるものとしてなお余りある。

④しかし、一方で昨今のゲームソフトは、一オペレーターとして客観的にみてプレーヤーが燃え、オペレーターがどうしても欲しく買いたくなるゲームが近年、特に少ない。

⑤このような状況の中で、開発メーカーは家庭では楽しめない、ゲームセンターでしか楽しむことのできない新規な発想のゲームを創造する必要に迫られている。

⑥そこで、当社としても可能な限り、新しいコンセプトのゲームに取組むとともに、ソフトの本数を増やし、中堅に甘んじることなく、トップの一角を目指す初年度としたい。

（販売部長・長田庸照）

話題のマシン

子どもたちを助けてパワーアップ
素手で悪魔倒す
アルファ電子「カイロスの館」基板

カイロスの館

悪魔にさらわれた子どもたちを助け出すという内容のTVゲーム機「カイロスの館」が、アルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）から十二月中旬に発売となった。

これは大魔王″カイロス″が母親の″バージョ″とともに、魔界繁栄のために人間の子どもをさらって″カイロスの館″内に閉じ込め、悪魔の子として育てようとするが、若者″マック″がその館に入り、パンチで敵を倒しながら子どもたちを救出していくというもの。

画面は館内で階段を上下し、部屋から部屋へとマックの動きに従ってスクロールする。八方向レバーと二つ（パンチとジャンプ）のボタンを操作。

敵は悪魔の手下となった人間、カイロスの息子や娘のほか、奇怪な番人や犬なども登場。これらを殴り倒していき、鏡の中に閉じ込められている子どもを助け出す。白い子どもはボーナス得点となり、赤い子ども一人を助け出すとキックができ、二人助けると回転キックが使えるようになり、青い子どもはスピードアップ、緑はプレイヤーの持ち人数が増える。途中で数多くの敵にからまれたら、レバーを左右に動かして振りほどく。子どもたちを全員助けると、最後は強力なカイロスとの闘いになる。エネルギーがなくなると一人アウト（ただしEマークを取ると補給）、持ち人数が全部倒れるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格九万八千円。

プライズ機「スウィートランド」
景品プッシャー
ナムコから乗物「ぱんだのトラック」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からプライズマシン「スウィートランド」が十二月上旬発売となり、また定置型乗物機「ぱんだのトラック」が一月十日発売となる。

プライズマシン「スウィートランド」は、回転テーブル上の景品を取るものだが、景品をすくい上げるシャベルに加え、上下二段のスライドテーブルによる景品プッシャー一式を採用しているのが最大の特徴。

四人用で、操作は二つのボタンで行なう。硬貨投入後、タイミングを見て左のボタンを押すと、シャベルが下り下部の回転テーブルから景品をすくい上げ、右ボタンでスライドテーブル上に落とす。スライドは常に上段のみが行なっており、下段の景品が上段テーブルに押されて落ちると、下部から払い出される。一プレイで四回挑戦できる。プレイ中、同社オリジナルのBGM二曲が流れる。チルト機構も付いている。景品はキャンディーのほか、カプセル型や箱型のものも使用できる。OP価格四十八万七千五百円。

スウィートランド

定置型乗物機「ぱんだのトラック」は、赤いトラックにパンダの親子をあしらったもので、乗客はトラックの荷台に乗るようになっている（二人乗りで、大人と子どもが横に並んで座ることができる）。前の運転席にはパンダの子どもがハンドルを握って座り、荷台の最後部に赤ちゃんを頭の上に乗せたパンダの親が乗っている。動きは前後進と左右ローリングで、作動中「ロンドン橋」の音楽が流れる。乗客は二つのボタンでクラクションや擬音を鳴らすことができる。作動時間九十秒。OP価格三十九万円。

ぱんだのトラック

緊急指令の音声
ホープの定置型「ビッグポリス」

定置型乗物機「ビッグポリス」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

これはベンツのパトカーをデザインしたもの。作動中にボタンで緊急指令などの音声が出る。動きはローリング、作動時間九十秒。メロディー付き。四人乗り（前後に各二人）で定価六十八万円。

ビッグポリス

スゴロクを採用
こまやのプライズ機「子猫の冒険」

スゴロクをテーマとしたプライズマシン「子猫の冒険」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から発売となっている。

同機はパチンコ式に弾いたボールがカップに入るごとに、盤面のスゴロク上のランプが点灯し、ゴールインで景品が払い出されるもの。カップは下部に渦巻き状に三個、上部に猫を描いたもの一個（レバーで上下させスゴロクを進める数を選択）ある。アウトの場所でランプが止まればゲーム終了。定価四十万円。

子猫の冒険

話題のマシン

ボーカル嬢を救出、2人同時プレイで
音符の発射攻撃
コナミ「恋のホットロック」基板

恋のホットロック

ロックバンドがさらわれたボーカル嬢を助け出すという内容のTVゲーム機「恋のホットロック」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から十二月下旬発売となった。

同ゲームはロックバンド″ロックンレイジ″の公演中、そのボーカルが悪魔のロックバンド″モンスターキッズ″に連れ去られ、タイムスリップして過去へ消えてしまったのを追いかけていくというゲーム。全部で五ステージあり、場面に応じて画面がタテ、ヨコにスクロール。二人同時プレイができ、一人用はギターを、二人用ではもう一人がマイクスタンドを武器に（ボタンで振り回して敵を倒す）、もう一つのボタンでパワーアップ。レバーは八方向。

途中で地面に落ちているものを叩くといろいろなアイテムが現れ、これを取るとボーナス得点またはパワーアップとなる。パワーアップは音符を取った時で、音符を発射して敵を倒す。二分音符は前方向に、四分音符は三方向に、連音符は拡大しながら前方向にそれぞれ発射。ステージは古代エジプト、中世イギリス、十八世紀フランス、現代アメリカと展開。そこで現れるクレオパトラやアーサー王、ナポレオンなどに触れるとバリアが備わる。各ステージはボスを倒すとクリア。持ち人数を失うとゲーム終了。16ビートのBGMがゲームを盛り上げる。基板販売のみで定価十四万八千円。

ウィリアムズ社新フリッパー
太陽系を舞台に
タイトーから「ピン・ボット」

米国ウィリアムズ社製フリッパー「ピン・ボット」が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から十二月下旬発売となった。

これは太陽系を舞台にして、ソーラーエネルギーを得るべく活躍するロボットをテーマとしたもの。プレイフィールドの上部にロボットの顔があり、そのバイザーが開いて内部にボールをロックしたり、左側にあるバイレベル式の″ミニプレイフィールド″で、二十数本のピンの間をボールがくぐり抜けたりするなど、数多くの特徴あるフィーチャーを備えている。その主な内容は次のとおり。

①五色のパネルランプ完成でバイザーが開き、内部にボールを二個ロックするとマルチボールプレイ。②マルチボールプレイ中に左の傾斜レーンを通過すると高得点。③パネルランプ二回完成でエキストラボールのチャンス。④ドロップターゲット完成のたびに惑星ランプが進み太陽に到達するとスペシャルチャンス。⑤右上の渦巻きレーンに入るとボーナス得点（頂上まで三ヵ所の穴があり得点が異なる）。OP価格四十九万四千円。

ピン・ボット

英国製の機関車
日邦からレール式「ハンスレット」

百年以上前の英国の蒸気機関車を採用したレール走行式乗物機「ハンスレット0-4-0」が、日邦産業㈱（本社大阪府吹田市、岡屋裕造社長）から十月中旬発売となっている。

同機は英国セバーン・ラム社製で、日邦産業が日本および東南アジアにおける総販売代理店となっているもの。石切り場の輸送用に使われていた蒸気機関車を、精密な三分の一のスケールにしたもので、オリジナル機は蒸気で作動するが、同社ではこれを電動仕様にして販売。

レールは百八十五ミリゲージで、最小回転半径は三メートルとなっている。機関車（長さ百十七センチ）と炭水車（同八十一センチ）、これに六人がまたがって乗れる客車（同二百九十三センチ）の三両を連結、全体の長さが約五メートルになりディスプレイ効果も高い。

なお客車には四人乗りのコンパクト型もある。機関車、炭水車、客車（六人乗り）の三両セット定価五十五万円。

ハンスレット0-4-0

音声付きジープ
タスコの定置型「4WDサファリ」

定置型乗物機「4WDサファリ」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から十一月上旬発売となっている。

同機は文字通りサファリ用の4WDジープを採用したもので、アイボリーとグリーンによるサファリ模様の目立つデザインになっている。タイヤが大きく両サイドにはみ出しており、迫力がある。車高が高いため乗客（四人乗り）は踏み台を使って乗る。動きは左右への大きなローリング。運転席のレバーで「ターボチャージャーOK」という音声が出るほか、ボタンでサイレンが鳴り、作動中は車のエンジン音も出る。作動時間は九十秒（切り替え可能）。サイズは長さ百八十五センチ、高さ百六十五センチ、幅百二十五センチ。定価七十九万円。

4WDサファリ

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

VHD
VideoDisc
KARAOKE

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。
ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そして
なによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。
これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社 ティ アンド エム
〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL.(06)533－0147㈹ FAX(06)533－1131

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671㈹
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235㈹
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057㈹
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186㈹
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188㈹
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058㈹

コピー対策強化

AAMA、元FBI職員4名採用

米国のメーカー、ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、モーリー・フュージェン会長）は十二月十五日付で、このほどAAMAが四人の元FBI（連邦捜査局）職員を採用、米国へ流れ込むTVゲーム機の偽造基板や並行輸入品に対する手続き要員を強めた、と発表した。

AAMAの商品保護担当役員、ロバート・フェイ氏によると、今回採用されたのは次の四名。フェイ氏自身も元FBI捜査官だったので、目下AAMAには元FBI職員が五名勤めていることになる。

トム・ヒューン氏はジョージア州アトランタに住むFBI勤続十二年のベテランで、東海岸での調査を行なう。ラリー・ホールダウェイ氏はFBI勤続六年のベテランで西海岸を担当する。ジム・ロバーツ氏はFBI勤続二十年後、調査代理業務に就いていたが、今後AAMAのもとで中西部を担当する。以上三名は臨時職員として、違法基板を販売するディストリビューターならびに違法TVゲーム機で営業するオペレーターを調査するのが、主な業務となる。

四人目はペギー・キャッシュさんで、ワシントンDCの近くにあるAAMA本部で対行政事務の助手として勤める。彼女の夫、トム・キャッシュ氏は麻薬取締り担当課で重要なポストに就いていることが知られている。ペギーさんもFBI勤続十三年のキャリアを持っている。

フェイ氏は今回四名の職員を採用したことで、コピーヤー追放に向けて一段と手続きが早まることになる、と語っている。

AMゲーム機を扱いやすく

〝標準化〟進める

AMOAがオペレーターの立場で

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、リチャード・ホーキンス会長）は十二月十五日、AMゲーム機に関する設計技術上の標準化（スタンダリディゼーション）第六項目、および追加修正分を発表した。

これはミネソタ州のオペレーター、トッド・エリクソン氏が三年前に思いつき、同協会に提案、標準化が進められているもの。AMOAの標準化委員会がこのほど、再度修正、新たに第六項目を追加し、AMゲーム機の設計上の勧告としてこのほど発表したわけだが、その内容は次のとおり。

①あらゆるコインドアおよびキャッシュドアのロック（錠）は八分の七インチ規準品であること。

②あらゆるゲーム機の電源スイッチは、本体キャビネットの左上部にあること（但し、法令規則等で禁じられている場合を除く＝今回追加）。

③あらゆるゲーム機で使用している電子音の音響ツマミは、（容易に手の届くフロントドアの内側もしくは目立つ印（しるし）の付いた位置に＝今回修正）あること。

④あらゆるゲーム機とコインメカニズムはコイン詰りを生じないよう、カナダ硬貨を受入れるか適切に払い戻すものであること。

⑤あらゆるフリッパーゲーム機の自己管理機構は、オーナー／オペレーターがそのデータ検出方法になじみやすく、また思い出しやすく、一連の同一作業で進められるよう標準化すべきである。

⑥（今回追加分）あらゆるゲーム機は、二輪キャリヤーの上に乗せて運びやすいように、ハンドルまたはハンドグリップをひとつ付けておくこと。

AMOAの標準化委員会は、オペレーターだけでなくメーカーの意見も採り入れて「標準化」作業を続けており、まだ改善案があれば追加修正していく、としている。

米国ロス市警が摘発

クレーンで罰金

司法当局は賭博機と認め判決

米国のアーケードゲーム場チェーンのひとつ、ニッケルズ&ダイムズ社（シンガー・エンタープライゼス社、本社テキサス州ダラス）が、クレーンゲーム機をオペレートしていて「ギャンブル機を使用していた」とされ、罰金刑を受けた。同社は十月二十三日に受けたこの刑の宣告に対し争わないとの態度を示したため、事件は終結したが、クレーンゲーム機が米国市場でトラブルのもとになっていることを示すものとなった。

事件はカリフォルニア州ロサンゼルスで起ったもので、ロサンゼルス市警は六月中旬、ロサンゼルス郊外のニッケルズ&ダイムズ社のアーケードゲーム場「ゴールドマイン」を家宅捜査し、クレーンゲーム機「ビッグチョイス」トリプルを押収して始まった。同ゲーム機はペトソン・パシフィック社（本社ロサンゼルス、ピーター・ベティ社長）が製造したものだが、ペトソン社によると問題のゲーム機は同州用のジョイスティック付きを使うべきところ、二個のボタン式（カリフォルニア州では承認されてない）を使用していた、とのこと。話は長く、こみ入るので簡単にすると、ロス市警の見解によると問題の「ビッグチョイス」トリプルでは、プレイヤーがどんなに頑張ったところで景品がとれない、というものだった。

この見解に反論する向きもあるが、「ゴールドマイン」の「ビッグチョイス」に入ったお金は一万八千ドルだったのに、出て行った景品はたったの四千二百ドルだったことが判明している。ロス市司法当局は、ニッケルズ&ダイムズ社に罰金千ドルを、またマクラレン子どもセンターに二千四百ドル寄付するよう命じ、同社はこれらの刑を受けることを表明した。このニュースはロスの「デイリーニュース」でスキャンダラスに報じられたが、それだけのことで終った。

しかしクレーンゲーム機は米国市場ではいろいろなオペレーターがいるため、日本では考えられないような馬鹿げたオペレーションがよくあるとのこと。景品提供は落し穴が多いという話である。

ペトソン・パシフィック社の「ビッグ・チョイス」トリプル（3台くっついたもので1－6人用）

日本製品に人気

パリ郊外で開かれたフォーレインエキスポ

フランスのAMショー、フォーレインエキスポ86は十二月九日から四日間、パリ郊外のルブールジェ展示会場で開かれ、第十五回記念ということもあって規模は従来より大きくなったが、展示会自体はさほど盛上がらなかったもようである。

関係者筋によると、開会初日オープン直後に、いわゆる旅芸人（フォーレン）が五十人ほど会場で暴れ回るという珍事が起こり、ひんしゅくを買った。原因はどうも、フランスの巡回遊園地業者協会内の不満が高じたものらしい。騒ぎは一時間以内に収ったが、フランス以外から訪れた人びとにとっては不快なものだったという。

フォーレインエキスポはこのような巡回遊園地業者とアーケードゲーム場経営者のための催しであるが、もともとは前者に重点が置かれていた。フランスでは原則的にギャンブル機が禁じられており、同ショーは文字どおりフランスのAMショーとなってきているが、マネープッシャーの出品は許されており、いまひとつ分かり難い。

TVゲーム機では、セガ社「アウトラン」「エンデューロレーサー」、コナミ「ウェック・ルマン」が、ここでも最も注目された。またタイトーの「アルカノイド」「スラップファイト」アップライトも人気を集めた。データイースト「ラストミッション」そして「ファイヤートラップ」（ウッドプレイス開発）も注目された。また米国アタリゲームズ社の「720度」も出品された。

このようにTVゲーム機は多数出品されたが、日米の国際ショーで発表されたものに終始した。このことはフリッパーについてもあてはまる。ただフランスは欧州でもとくにフリッパーの盛んなところであることから、いくつか欧州メーカー品も出品された。

まず米国製フリッパーでは、ウィリアムズ社の「ピン・ボット」、プリミア・テクノロジー社の「ゴールド・ウィングス」、「ジェネシス」、バリー・ミッドウェー社の「スペシャル・フォース」、欧州製ではドイツのジャクパン・ハム社製「エスケープ」が注目される。同社はスロットマシンなどのメーカーだったが、フリッパーメーカーへと転換を図った最初のゲームなのである。またベル・ゲームズ社「スキル・ファイト」、スペインのマキナス社の改造用「システム4」などが出品されている。

ビリヤードなどのプールテーブル類ではスーパーリーグ・フランス社が大きな小間を使って注目された。同様に大きな小間を使ったのはインターリンク社であるが、こちらは乗物機や遊園施設を出品している。ゲーム機関係で補足すると、英国製などのマネープッシャーがいくつか出品されており、またその他コインメカニズム、ジュークボックスなどが多数出品されている。

遊園施設関係ではインターリンク社が英国モダン・プロダクツ社製「ジュニア・パイレーツ・シップ（海賊船）」など各社の製品をとりまとめて出品し、注目された。インターリンク社が扱ったのは英国、イタリア、西独のメーカーと幅広い。またユニバー・ロアジール社は日本製の（？）大怪獣ロボ「ロイド」を出品した。

この他イタリアのサルトリ社が一連の小型乗物機を、スペインのファーガス社が同様に定置型乗物機を、それぞれ出品しており、中型乗物機もいくつか出品されている（すべて移動組立式）。

入場者は一万人と言われるフォーレインエキスポだが、全般にフランスの遊園地業界が低迷していることから、盛り上がりはいまひとつだった。

Game Machine's Best Hit Games 25

'86下半期 ベストヒットゲームス25

首位「アルカノイド」 スポーツものは安定

全国の主な繁華街にあるロケーションから集められたデータをもとに、本紙は毎号「ベストヒットゲームス25」を掲載しているが、今回は、それとはまた違った角度からこの半年間のデータを改めて集計、分析した「八六年度 下半期ベストヒットゲームス25」を紹介する（本紙第288号「八六年度 上半期ベストヒットゲームス25」参照）。

分析方法は、本紙第287号(六十一年七月一日付)から第298号（十二月十五日付）の「ベストヒットゲームス25」のために、調査協力店（二十数ヵ所）から寄せられた十段階評価をすべて加算し、その合計の多い順に順位をつけるというもの。毎号掲載している「ベストヒット」は、毎回の評価の平均値だが、これは約六ヵ月間（十二回）のすべての評価の積み重ね、となる。

これは、あくまでひとつの目安に過ぎないが、何が本当によいゲーム機なのかを思索する参考になれば、と考えている。

まずテーブル型TVゲーム機について。第一位は六十一年七月上旬に発売されたタイトーの「アルカノイド」。第289号(八月一日付）のランキングに登場して以来、毎回第一位を保持し続けている。これは約十年前にはやった"ブロック崩し"をテーマにしたものだが、種々なアイテムを設けたり各ステージに変化を加えて、昔の"ブロック崩し"を知らない子どもたちにも広く受け入れられた。

第二位は、野球をテーマにしたセガ社「メジャーリーグ」。六十一年一月下旬発売で、「上半期ベストヒット」でも第三位になっている安定機。

第三位は、エス・エヌ・ケイ「怒（いかり）」。六十一年二月下旬発売で、「上半期ベストヒット」でも第二位。八方向に動きながら、さらに回転して射撃できる特殊な操作レバーをうまく使ったゲームで、優れたゲーム内容が受け入れられた。

第四位は、サッカーをテーマにしたテクモ「ワールドカップ」。六十一年一月中旬発売で、「上半期ベストヒット」では第十五位。「メジャーリーグ」と「ワールドカップ」は一般的なスポーツをうまくゲーム化したのが好結果を生んだ、という共通性を持っている。またそれぞれ、操作にはボールスイッチ「トラックボール」を採用しているのも似ている。

第五位はテクノスジャパン開発、タイトーが総発売元の「熱血硬派くにおくん」。六十一年五月下旬発売。熱血漢の学生が不良や暴走族を素手で倒していくという、キャラクター設定とゲーム内容が若いプレイヤーに受け入れられたようだ。

以下、第六位はアルバの「リアル麻雀 牌牌」（上半期第一位）、第七位はテクモの「アルゴスの戦士」、第八位はコナミの「グラディウス」(上半期第八位）、第九位はビデオシステムの「お雀子クラブ」、第十位はセガ社の「ワンダーボーイ」と続く**（上の表）**。

第二十五位までの中で息の長いゲームとして注目したいのは、第十三位、五十六年九月発売のナムコの「ギャラガ」。現在、女性が楽しめるゲームが少ないと言われているが、これは女性愛好者が多いという話を各地のゲーム場でよく聞く。一考を要するところだろう。

このほか第十二位、カプコンの「1942」(五十九年十二月発売）、第十六位、テクモの「ピンボールアクション」（六十年七月）、第二十二位、カプコンの「魔界村」(六十年九月）も息が長い。

なお六十一年十月のAMショー以降、各社の新製品が毎回のランキングの上位に上がっているが、今回の二十五位以内には入らなかった。

アップライト、コックピット型TVゲーム機の第一位は、セガ社の「スペースハリアー（ローリングタイプ）」。六十年十二月発売、「上半期ベストヒット」でも第二位。第277号（二月一日付）のランキングに登場して以来、毎回のランキングで常に三位以内という高成績を残してきた。

第二位もセガ社の「エンデューロレーサー（ウイリータイプ）」。六十一年七月発売で、当初四回連続一位になった。

第三位も同社の「ハングオン（ライドオンタイプ）」。六十年七月発売で、「上半期ベストヒット」では第一位だった。これは同社が"体感ゲーム"と呼んでいる一連のボディーが動く製品の第一弾に当たる。今回の上位三位までは、すべてこの"体感ゲーム"機となった。同シリーズの最新作「アウトラン（デラックスタイプ）」も六十一年九月発売で、第七位に登場しており、今後に注目したい。

以下、第四位はナムコの「ポールポジションII」、第五位はセガ社の「ハングオン（シットダウンタイプ）」と続く**(右の表)**。十位以内のゲームは、比較的どれも息が長いがとくに第十位、辰巳電子の「TX−1」は五十八年十月発売で、長期間稼動している。

レーザーディスク、ビデオディスクを使ったものは「上半期ベストヒット」と同様、ランキングに入らなかった。

フリッパーでは、米国ウィリアムズ社の「ハイスピード」が他機種を圧倒する高得点（一、一六七）で第一位。第二位が同じく「コメット」（五八〇）、第三位が米国プリミア社の「レイブン」（五三二）、第四位がウィリアムズの「グランドリザード」（二一二）、第五位が同じく「スペースシャトル」（一八二）。

テーブル型TVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	アルカノイド（タイトー）	1719
2	メジャーリーグ（セガ社）	1678
3	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ）	1420
4	ワールドカップ（テクモ）	1152
5	熱血硬派くにおくん（テクノス/タイトー）	1117
6	リアル麻雀 牌牌（アルバ）	1083
7	アルゴスの戦士（テクモ）	1058
8	グラディウス（コナミ）	965
9	お雀子クラブ（ビデオシステム）	931
10	ワンダーボーイ（セガ社）	928
11	ハレーズ・コメット（タイトー）	832
12	1942（カプコン）	826
13	ギャラガ（ナムコ）	821
14	ASO（エス・エヌ・ケイ/ナムコ）	820
15	ファンタジーゾーン（セガ社）	795
16	ピンボールアクション（テクモ）	772
17	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー）	722
18	スクランブル・フォーメーション（タイトー）	713
19	沙羅曼蛇（サラマンダ）（コナミ）	699
20	サイドポケット（データイースト）	677
21	ダンプ松本（セガ社）	676
22	魔界村（カプコン）	646
23	パステルギャル（日本物産）	638
24	クリスタルギャル（日本物産）	626
25	スラップファイト（タイトー）	530

1位 5 10 15 20 25
7/1 7/15 8/1 8/15 9/1 9/15 10/1 10/15 11/1 11/15 12/1 12/15
アルカノイド
熱血硬派くにおくん
メジャーリーグ
怒(いかり)
ワールドカップ

アップライト、コックピット型TVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社）	949
2	エンデューロレーサー（ウイリータイプ）（セガ社）	907
3	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社）	904
4	ポールポジションII（ナムコ）	853
5	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社）	775
6	ガントレット（アタリ/ナムコ）	631
7	アウトラン（デラックスタイプ）（セガ社）	612
8	スーパースプリント（アタリ/ナムコ）	527
9	バギーボーイ（辰巳電子）	501
10	TX−1（辰巳電子）	443

'86年間ベストヒットゲームス25

「メジャーリーグ」1位 2位「怒」、3位 麻雀

次に、本紙第275号（六十一年一月一日付）から第298号（十二月十五日付）のために調査協力店から寄せられた評価（二十四回分）をすべて加算して、その合計の多い順に順位をつけたものを「八六年度 年間ベストヒットゲームス25」として紹介する。

これは評価の累積を比べる分析なので、六十一年の年頭に発表されたゲーム機が後半期に発表されたものより有利（加算する評価の回数が多いという意味）になることは、言うまでもない。また六十一年に発売されたものだけではなくそれ以前のゲーム機も当然ながら対象になっている。従って、このランキングがそのまま六十一年度のヒット商品のランキングと一致するとは限らない。あくまで六十一年度において、安定した評価を多くのゲーム場から得続けたと考えられるゲーム機のランキングの、一例に過ぎないということを念頭において、この結果を見て欲しい。

テーブル型TVゲーム機では、第一位はセガ社の「メジャーリーグ」(得点は二、六四六）となった。第二位はエス・エヌ・ケイの「怒（いかり）」（二、四一二）。第三位はアルバの「リアル麻雀 牌牌」（二、一四五）。第四位はテクモの「ワールドカップ」（一、八四六）、第五位はコナミの「グラディウス」（一、八四六）。

第六位はタイトーの「アルカノイド」（一、七一九）。第七位はエス・エヌ・ケイの「ASO」(一、七一八）。第八位はカプコンの「1942」(一、六八八）。第九位はナムコの「ギャラガ」（一、五九六）。第十位はカプコンの「魔界村」（一、五七五）。

十位内では六十一年一、二月頃かそれ以前に発売されたゲーム機がほとんどとなり、唯一、「アルカノイド」が六十一年七月発売で十位内に入った。このゲーム機が爆発的とも言える高い評価を得たことの一端がうかがい知れる。また六十一年度の新製品としては「メジャーリーグ」、「怒（いかり）」、「ワールドカップ」が十位内に入っている。

以下、第十一位はテクモの「ピンボールアクション」、第十二位は日本物産の「パステルギャル」、第十三位はタイトーの「ハレーズ・コメット」、第十四位はセガ社の「ワンダーボーイ」、第十五位はタイトーの「タイガーヘリ」。

第十六位はアイレムの「ロードランナー・魔人の復活」、第十七位はセガ社の「ファンタジーゾーン」、第十八位は日本物産の「テラクレスタ」、第十九位はテクノスの「エキサイティングアワー」、第二十位はテクノス/タイトーの「熱血硬派くにおくん」。

第二十一位はテクモの「アルゴスの戦士」、第二十二位はタイトーの「ビッグ・イベント・ゴルフ」、第二十三位はタイトーの「スクランブル・フォーメーション」、第二十四位はナムコの「ゼビウス」、第二十五位は日本物産の「ナイトギャル」となった。

アップライト、コックピット型TVゲーム機では、第一位はセガ社の「ハングオン（ライドオンタイプ）」（得点一、八六九）。第二位は同じく「スペースハリアー（ローリングタイプ）」（一、八三六）。第三位は同じく「ハングオン（シットダウンタイプ）」（一、三八五）。第四位はナムコの「ポールポジションII」（一、三三二）、第五位は米国アタリ社/ナムコの「ガントレット」（一、二七六）。

第六位はコナミ/ナムコの「RF−2」、第七位は辰巳電子の「バギーボーイ」、第八位はセガ社の「エンデューロレーサー(ウイリータイプ)」、第九位は辰巳電子の「TX−1」、第十位はセガ社の「シューティングマスター」。

フリッパーでは、第一位は米国ウィリアムズ社の「ハイスピード」、第二位は同じく「コメット」、第三位は米国プリミア社の「レイブン」、第四位はウィリアムズの「スペースシャトル」、第五位はプリミアの「ロック」となっている。

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1987年1月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	アウトラン（セガ社）	9.21
2	イカリ・ウォリアーズ〔怒（いかり）〕(SNK/トレード・ウェスト)	8.62
3	スーパースプリント（アタリ）	8.60
4	エンデューロレーサー（セガ社）	8.55
5	ランページ（バリー・ミッドウェー）	8.50
6	ハングオン（セガ社）	8.38
7	ワールドシリーズ（シネマトロニクス）	7.91
8	ガントレット 2P（アタリ）	7.62
9	ガントレット 4P（アタリ）	7.42
10	スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳/米国データイースト）	7.39
11	スパイハンター（バリー・ミッドウェー）	7.20
12	カルテット（セガ社）	7.15
13	ポールポジション（アタリ）	7.01
14	カンフーマスター〔スパルタンX〕(アイレム/米国データイースト)	6.96
15	パワードライブ（バリー・ミッドウェー）	6.92
16	プレイチョイス10（米国任天堂）	6.97
17	シャイアン・ガン（エキシディ）	6.61
18	ゴースト・アンド・ゴブリン〔魔界村〕(カプコン/ロムスター)	6.55
19	コマンド〔戦場の狼〕（カプコン/米国データイースト）	6.43
20	カラテ・チャンプ〔空手道〕（米国データイースト）	6.34
21	スペースハリアー（セガ社）	6.23
22	フレーズ・クレイズ（メリット）	6.21
23	バーディーキング 3（タイトー/コインイット）	6.07
24	バーディーキング 2（タイトー/コインイット）	6.07
25	モナコGP（セガ社）	6.06

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ガントレットII（アタリ）	8.55
2	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	8.41
3	アルカノイド（タイトー/ロムスター）	8.23
4	レネゲード〔米国版・熱血硬派くにおくん〕（タイトー）	7.86
5	トップガンナー〔特殊部隊ジャッカル〕（コナミ）	7.83
6	マニア・チャレンジ〔対戦式・エキサイティングアワー〕（タイトー/メメトロン）	7.80
7	VS. スーパーマリオブラザーズ（米国任天堂）	7.65
8	ライフ・フォース〔サラマンダ〕（コナミ）	7.47
9	ペーパーボーイ（アタリ）	7.39
10	ナイトストッカー（バリー・センテ）	7.38
11	ポールポジションII（アタリ）	7.35
12	1942（カプコン/ロムスター）	7.21
13	マット・マニア〔エキサイティングアワー〕(タイトー/メメトロン)	7.18
14	インディアナ・ジョーンズ（アタリ）	7.16
15	ライガー〔アルゴスの戦士〕（テクモ）	7.12
16	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー）	7.00
17	バブルボブル（タイトー/ロムスター）	7.00
18	エンパイアシティー1931（タイトー/ロムスター）	6.94
19	グラディエイター〔黄金の城〕（タイトー）	6.90
20	リングキング〔キング・オブ・ボクサー〕（ウッドプレイス/米国データイースト）	6.87

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ピン・ボット（ウィリアムズ）	9.34
2	ハイスピード（ウィリアムズ）	9.10
3	ストレンジ・サイエンス（バリー・ミッドウェー）	8.60
4	コメット（ウィリアムズ）	7.87
5	ゴールドウィングス（プリミア）	7.73

ベスト・ニュー・アップライト

1. （スケートボード）720（アタリ）
2. クラッシュロード（ウッドプレイス/ステイタス・ゲームズ）
3. デンジャー・ゾーン（シネマトロニクス）

「リプレイ」誌 ヒットチャート掲載について

本紙はこのほど米国の業界誌「リプレイ」（エド・アドラム編集・発行人）と業務提携し、実質的に八七年一月一日からニュースおよびゲーム機ヒットチャートの交換を行なうことになった（本紙前号参照）。

そこで今回から、「リプレイ」独自の調査によるゲーム機のヒットチャート、「ザ・プレイヤーズ・チョイス」をできるかぎりわかりやすい形で、しかし原形を損なわないように配慮し、転載していくことにした。

同誌のヒットチャート調査方法は、調査協力店にアンケート用紙を配り、各ゲーム機ごとに十段階評価を記入された回答に基づき、その平均値で決定するもの。これは本紙「ベストヒットゲームス」と同様の方法である。

同ヒットチャートでは、この評価のほかに、各ゲーム機の普及状況を示すDーST評価もあるが、これは割愛した。またフリッパーは毎回十位までランク付けされているが、本紙では五位までとした。

なお同誌は、月刊のため、本紙ではそのつど掲載する予定になる。

現在有効な（昭和57年1月～61年12月の5年間の

AM機の電気用品型式 認可・更新番号）認可番号

①　記載要領は認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。認可年月日の下段の(　)内は更新認可の発効日付である。
②　昭和57年1月1日以降、昭和61年12月上旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、電子応用遊戯器具をすべて収録した。
　日本電気用品試験所および官報によるデータをもとにした。
③　電気事業者（製造・輸入とも）の名称はそのとおりなので、販売実務上のいわゆるメーカー名と異なる場合がある。そのような場合でも、これらの電気用品に付された〒表示プレートには両方の名を記していることが多いように見受けられる。
④　ここに記載した電気用品の型式認可の有効期間はいずれも5年間である。つまり認可年月日から5年間は有効であるが、それ以降は効力を失う。有効でない型式番号で製造される電気用品は、もちろん違法電気用品である。
⑤　ほとんどのゲーム機は電気用品取締法の対象であり（そうでないのも一部ある）、必ず〒表示が付されることになっている。電気用品取締法を十分に守った製品かどうかを見ることも、ゲーム機購入の際の習慣としてほしいものである。
（編集部）

電気遊戯盤

認可番号	認可年月日	事業者名	都道府県
〒91-24648	57.1.13	㈱カトウ製作所	東京
〒91-24872	57.2.19	昭和技研工業㈲	埼玉
〒91-24979	57.3.5	京楽産業㈱	愛知
〒91-24980	57.3.5	京楽産業㈱	愛知
〒91-25168	57.4.9	㈱コニー電子工業	東京
〒91-25236	57.4.16	シンガー日鋼㈱	栃木
〒91-25287	57.5.7	㈱ユニバーサル	栃木
〒91-25355	57.5.19	コナミ工業㈱	大阪
〒91-25355-1	57.5.19	ユニオン電子工業㈱	大阪
〒91-25370	57.5.20	㈱カトウ製作所	東京
〒91-25400	57.5.31	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-25526	57.6.22	㈱松村製作所	山形
〒91-25527	57.6.22	㈱松村製作所	山形
〒91-25544	57.6.22	㈱タイトー	大阪
〒91-25553	57.6.25	明東工業㈱	東京
〒91-25713	57.7.26	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-25805	57.8.19	㈱タイトー	東京
〒91-25815	57.8.23	㈱愛知	東京
〒91-25817	57.8.23	㈲サムノ貿易	東京
〒91-26038	57.9.22	東洋娯楽機㈱	東京
〒91-26218	57.11.2	㈱カトウ製作所	東京
〒91-26307	57.11.2	狭山精密工業㈱	埼玉
〒91-26340	57.11.22	高砂電器産業㈱	大阪
〒91-26375	57.12.1	㈱第一藤工業	愛知
〒91-26378	57.12.1	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒91-26403	57.12.3	㈱関西精機製作所	京都
〒91-26421	57.12.13	㈱関西精機製作所	京都
〒91-26470	57.12.17	㈱タイトー	東京
〒91-26474	57.12.20	池本車体工業㈱	京都
〒91-26475	57.12.20	高砂電器産業㈱	大阪
〒91-26483	57.12.21	土井清二	東京
〒91-26525	57.12.24	森田展生	奈良
〒91-26551	58.1.13	㈱マグジャン	大阪
〒91-26649	58.1.31	㈱テーカン	東京
〒91-26726	58.2.15	豊丸産業㈱	愛知
〒91-26727	58.2.15	豊丸産業㈱	愛知
〒91-26898	58.3.14	㈱コニー電子工業	東京
〒91-26899	58.3.14	狭山精密工業㈱	埼玉
〒91-27056	58.4.9	㈱ユニバーサル	栃木
〒91-27073	58.4.9	㈱サコム	山梨
〒91-27083	58.4.9	㈱レジャーインスツルメントクリエイター	大阪
〒91-27086	58.4.14	サミー工業㈱	東京
〒91-27087	58.4.14	㈱ユニバーサル	栃木
〒91-27096	58.4.14	㈱ナナオ	石川
〒91-27231	58.5.12	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-27427	58.6.15	池本車体工業㈱	京都
〒91-27447	58.6.15	㈱サコム	山梨
〒91-27456	58.6.15	和光電機㈱	東京
〒91-27504	58.6.27	㈱レジャーインスツルメントクリエイター	大阪
〒91-27790	58.8.23	㈱三共	東京
〒91-27818	58.8.27	㈱ナムコ	東京
〒91-27928	58.9.8	㈱太陽自動機	東京
〒91-27934	58.9.10	㈱関西精機製作所	京都
〒91-27935	58.9.10	㈱カトウ製作所	東京
〒91-27936	58.9.10	サンデン㈱	群馬
〒91-27953	58.9.10	㈱マグジャン	大阪
〒91-27984	58.9.19	㈱関西精機製作所	京都
〒91-28157	58.10.15	㈱かきぬま総合技研工業	東京
〒91-28186	58.10.21	東洋娯楽機㈱	東京
〒91-28297	58.11.9	大森電気㈱	東京
〒91-28305	58.11.14	ミユキ精機㈱	山形
〒91-28327	58.11.14	フタバ産業㈱	大阪
〒91-28340	58.11.17	昭和技研工業㈲	埼玉
〒91-28392	58.11.28	㈱カトウ製作所	東京
〒91-28402	58.11.28	㈱日本プレス製作所	広島
〒91-28506	58.12.14	グリーン電子㈱	東京
〒91-28617	59.1.13	㈱マグジャン	大阪
〒91-28652	59.1.13	昭和遊園㈱	東京
〒91-28705	59.1.20	㈱関西精機製作所	京都
〒91-28820	59.2.6	矢野公一	愛知
〒91-28832	59.2.8	昭和技研工業㈲	埼玉
〒91-28837	59.2.8	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-28851	59.2.10	中条秀一	東京
〒91-28857	59.2.10	大森電気㈱	東京
〒91-28864	59.2.15	栗田技研㈱	岐阜
〒91-28992	59.3.2	今井電子工業㈱	大阪
〒91-29056	59.3.15	㈱ジャレコ	東京
〒91-29117	59.3.27	電元オートメーション㈱	東京
〒91-29178	59.4.3	京楽産業㈱	愛知
〒91-29179	59.4.3	京楽産業㈱	愛知
〒91-29272	59.5.7	㈱松村製作所	山形
〒91-29294	59.5.11	オー・エスプロジェクト㈱	大阪
〒91-29321	59.5.18	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-29509	59.6.22	㈱吉田機械製作所	千葉
〒91-29855	59.8.28	サンデン㈱	群馬
〒91-29887	59.9.4	東洋娯楽機㈱	東京
〒91-30054	59.10.6	昭和遊園㈱	東京
〒91-30095	59.10.16	㈲寿商事	東京
〒91-30113	59.10.16	アルファクス電算システム㈱	神奈川
〒91-30168	59.10.31	㈱バリー・ジャパン	東京
〒91-30193	59.11.5	㈱タイトー	東京
〒91-30194	59.11.5	㈱関西精機製作所	京都
〒91-30226	59.11.8	㈱ユニバーサル	栃木
〒91-20700	59.11.8	電元オートメーション㈱	東京
〒91-30256	59.11.20	高砂電器産業㈱	大阪
〒91-30294	59.11.26	㈱トーゴ	東京
〒91-30628	60.2.6	㈱シグマ	東京
〒91-30642	60.2.6	サンデン㈱	群馬
〒91-30719	60.2.22	プラザー精密工業㈱	愛知
〒91-31508	60.7.23	狭山精密工業㈱	埼玉
〒91-31927	60.10.4	㈱タイトー	東京
〒91-32134	60.11.12	㈱オリエントエンジニアリング	大阪
〒91-32253	60.12.10	㈱マックス製作所	大阪
〒91-32256	60.12.10	㈱第1藤工業	愛知
〒91-32328	60.12.20	㈱カプコン	大阪
〒91-32329	60.12.20	㈱タイトー	東京
〒91-32522	61.2.3	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒91-32539	61.2.6	プラザー精密工業㈱	愛知
〒91-32740	61.3.5	立川電機㈱	大阪
〒91-32740-1	61.3.5	㈱咲美製作所	大阪
〒91-33050	61.5.10	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒91-33083	61.5.15	㈱タイトー	東京
〒91-33227	61.6.11	㈱友栄	東京
〒91-33363	61.7.1	㈱シグマ	東京
〒91-33414	61.7.18	昭和技研工業㈲	埼玉
〒91-33434	61.7.18	㈱タイトー	東京
〒91-33479	61.7.31	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-33506	61.8.2	平和工業㈱	群馬
〒91-33631	61.8.28	大森電気㈱	東京
〒91-33632	61.8.28	山久総業㈱	広島
〒91-33633	61.8.28	ウチナダ電子工業㈱	石川
〒91-33698	61.9.6	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-33699	61.9.6	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-33783	61.9.24	㈱ナムコ	東京
〒91-33945	61.10.24	㈱シグマ	東京
〒91-33993	61.10.30	㈲こまや製作所	兵庫
〒91-34225	61.12.3	㈱トーゴ	東京
〒91-34226	61.12.3	㈱タイトー	東京

電気乗物

認可番号	認可年月日	事業者名	都道府県
〒91-24811	57.2.9	㈱ナムコ	東京
〒91-24856	57.2.15	関東エナメル工業㈱	東京
〒91-25386	57.5.27	真砂工業㈱	東京
〒91-25920	57.9.2	㈱シグマ	東京
〒91-26422	57.12.13	真砂工業㈱	東京
〒91-27172	58.5.6	㈱タナカ製作所	神奈川
〒91-27173	58.5.6	㈱タナカ製作所	神奈川
〒91-27661	58.7.19	朝日エンジニアリング㈱	徳島
〒91-27773	58.8.18	加藤繁一	大阪
〒91-28140	58.10.13	関東エナメル工業㈱	東京
〒91-28704	59.1.20	関東娯楽工業㈱	東京
〒91-28754	59.2.1	昭和鉄工㈱	東京
〒91-29136	59.4.3	久保幸造	大阪
〒91-29397	59.6.1	㈱タナカ製作所	神奈川
〒91-29985	59.9.20	東洋娯楽機㈱	東京
〒91-20813	59.10.31	日本娯楽機㈱	東京
〒91-30260	59.11.20	坪内茂敏	福井
〒91-30469	59.12.26	㈱ホープ	東京
〒91-13105	60.12.25 (60.3.15)	㈱ホープ	東京
〒91-32956	61.4.17	㈱トーゴ	東京

電子応用遊戯器具

認可番号	認可年月日	事業者名	都道府県
〒95-2294	57.1.14	㈱ナムコ	東京
〒95-2330	57.3.15	㈱ナナオ	石川
〒95-2333	57.3.20	㈱コロナ商事	大阪
〒95-2334	57.3.20	㈱コロナ商事	大阪
〒95-2341	57.4.13	大洋技研㈱	兵庫
〒95-2345	57.4.12	㈲三旺電機	神奈川
〒95-2347	57.4.16	明昌特殊産業㈱	大阪
〒95-2348	57.4.16	㈱ギャジット	東京
〒95-2351	57.4.19	㈱ジャパンレジャー	東京
〒95-2354	57.4.21	㈱東洋技研	奈良
〒95-2355	57.4.21	㈱東洋技研	奈良
〒95-2368	57.5.19	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2375	57.5.28	サンリツ電気㈱	神奈川
〒95-2376	57.5.28	バリー・リース㈱	大阪
〒95-2382	57.6.4	コナミ工業㈱	大阪
〒95-2387	57.6.8	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2395	57.6.15	データイースト㈱	東京
〒95-2400	57.6.22	㈱ジャパンレジャー	東京
〒95-2401	57.6.22	㈱ジャパンレジャー	東京
〒95-2404	57.6.30	サンリツ電気㈱	神奈川
〒95-2412	57.7.14	任天堂㈱	京都
〒95-2417	57.7.21	㈱キワコ	神奈川
〒95-2418	57.7.21	㈱テーカン	東京
〒95-2420	57.7.23	㈱ナナオ	石川
〒95-2421	57.7.23	パシフィック工業㈱	東京
〒95-2421-1	57.7.23	㈱タイトー	東京
〒95-2421-2	57.7.23	㈱大永製作所	神奈川
〒95-2421-3	57.7.23	㈱東平商会	静岡
〒95-2424	57.8.5	㈱ユニバーサル	栃木
〒95-2446	57.9.6	大森電気㈱	東京
〒95-2447	57.9.6	㈱ユニバーサル	栃木
〒95-2450	57.9.8	日本物産㈱	大阪
〒95-2452	57.9.20	グリーン電子㈱	東京
〒95-2455	57.9.30	大森電気㈱	東京
〒95-2459	57.10.18	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2468	57.10.26	㈱タイトー	東京
〒95-2469	57.10.26	㈱協和産業	東京
〒95-2470	57.11.5	新大分産業㈱	三重
〒95-2471	57.11.5	新大分産業㈱	三重
〒95-2473	57.11.12	㈱タイトー	東京
〒95-2480	57.12.1	㈱タイトー	東京
〒95-2481	57.12.1	東洋電気通信㈱	東京
〒95-2508	58.2.1	㈱ナムコ	東京
〒95-2509	58.2.1	㈱ナムコ	東京
〒95-2524	58.2.15	東洋電気通信㈱	東京
〒95-2525	58.2.15	㈱サコム	山梨
〒95-2538	58.3.9	㈱サコム	山梨
〒95-2556	58.4.5	㈱エフ・レック	東京
〒95-2561	58.4.9	㈱ユニエンタープライズ	宮城
〒95-2566	58.4.20	フタバ産業㈱	大阪
〒95-2567	58.4.20	東洋電気通信㈱	東京
〒95-2480-1	58.5.6	㈱大永製作所	神奈川
〒95-2480-2	58.5.6	㈱東平商会	静岡
〒95-2585	58.5.18	グリーン電子㈱	東京
〒95-2598	58.5.27	㈲寿商事	東京
〒95-2603	58.6.4	㈱バンダイ	東京
〒95-2608	58.6.17	㈱テーカン	東京
〒95-2615	58.6.27	㈱タイトー	東京
〒95-2628	58.7.19	任天堂㈱	京都
〒95-2629	58.7.19	㈱レジャーインスツルメントクリエイター	大阪
〒95-2630	58.7.19	㈱ニューフジコロム	大阪
〒95-2631	58.7.19	㈱サコム	山梨
〒95-2647	58.8.9	㈱テーカン	東京
〒95-2655	58.8.27	トランスワールド商事㈱	大阪
〒95-2656	58.8.27	辰巳電子工業㈱	大阪
〒95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル	栃木
〒95-2665	58.9.19	京都電産㈱	京都
〒95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱	大阪
〒95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス	大阪
〒95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱	滋賀
〒95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱	広島
〒95-2692	58.11.19	㈱カワクス	大阪
〒95-2704	58.12.6	アルユメ㈱	東京
〒95-2705	58.12.6	アルユメ㈱	東京
〒95-2615-1	58.12.14	㈱大永製作所	神奈川
〒95-2615-2	58.12.14	㈱東平商会	静岡
〒95-2706	58.12.14	コナミ工業㈱	大阪
〒95-2707	58.12.14	㈱サコム	山梨
〒95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2738	59.2.15	㈲共立工業	神奈川
〒95-2739	59.2.15	㈱テーカン	東京
〒95-2751	59.3.15	アイレム㈱	大阪
〒95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱	岡山
〒95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱	岐阜
〒95-2783	59.4.27	㈱タイトー	東京
〒95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所	神奈川
〒95-2788	59.5.9	㈱テーカン	東京
〒95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事	東京
〒95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2791	59.5.9	㈱ナムコ	東京
〒95-2792	59.5.11	㈱シグマ	東京
〒95-2793	59.5.11	㈱シグマ	東京
〒95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱	大阪
〒95-2802	59.5.24	任天堂㈱	京都
〒95-2812	59.6.6	任天堂㈱	京都
〒95-2826	59.6.22	㈲寿商事	東京
〒95-2827	59.6.22	㈱テーカン	東京
〒95-2820	59.6.22	データイースト㈱	東京
〒95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱	大阪
〒95-2834	59.7.10	㈱コグレ	埼玉
〒95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル	栃木
〒95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱	埼玉
〒95-2861	59.8.14	㈱タイトー	東京
〒95-2862	59.8.14	㈱テーカン	東京
〒95-2875	59.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス	大阪
〒95-2888	59.10.16	㈱タイトー	東京
〒95-2889	59.10.26	㈲日立自動機械製作所	茨城
〒95-2893	59.10.31	大平技研工業㈱	岐阜
〒95-2902	59.11.14	㈲共立工業	神奈川
〒95-2904	59.11.26	㈱ナムコ	東京
〒95-2912	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ	神奈川
〒95-2913	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ	神奈川
〒95-2923	59.12.12	㈱シグマ	東京
〒95-2925	59.12.18	㈱ナムコ	東京
〒95-2932	60.1.7	㈱シグマ	東京
〒95-2959	60.3.11	データイースト㈱	東京
〒95-2965	60.3.16	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-2966	60.3.16	㈱ポニーベンディングサービス	東京
〒95-2981	60.5.15	㈲ラスベガス商事	愛知
〒95-3000	60.7.5	㈲寿商事	東京
〒95-3016	60.8.2	㈱ジャレコ	東京
〒95-3024	60.8.12	㈱タイトー	東京
〒95-3046	60.10.4	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-3050	60.10.12	㈲ケイアンドケイ電子工業	鹿児島
〒95-3053	60.10.12	㈱テーカン	東京
〒95-3065	60.11.8	㈱内田製作所	東京
〒95-3068	60.11.19	㈱カトウ製作所	東京
〒95-3120	61.5.1	日東エレクトロニクス㈱	大阪
〒95-3149	61.6.19	ウチナダ電子工業㈱	石川
〒95-3166	61.7.8	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-3183	61.8.14	辰巳電子工業㈱	大阪
〒95-3190	61.9.6	㈱カプコン	大阪
〒95-3202	61.10.1	㈱シグマ	東京
〒95-3206	61.10.9	興東電子㈱	茨城
〒95-3226	61.11.11	コスモ㈱	大阪
〒95-3227	61.11.11	㈱セガ・エンタープライゼス	東京
〒95-3231	61.11.20	㈱タイトー	東京

JANUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	7.23
❷	–	ティード・オフ（テクモ） Tee'd Off (Tecmo)	7.00
❸	–	ブレイウッド（データイースト） Breywood (Data East)	6.50
4	2	奇々怪界（タイトー） Kiki-Kaikai** (Taito)	6.20
5	4	麻雀狂時代（サンリツ電気） Mahjongkyo-Jidai* (Sanritsu)	6.06
6	6	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	5.94
❼	18	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.82
8	3	怒号層圏（エス・エヌ・ケイ） Victory Road [Dogosoken] (SNK)	5.75
9	8	シティラブ（日本物産） City Love* (Nichibutsu)	5.56
10	5	ギガス（セガ社） Gigas (Sega)	5.54
⓫	12	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	5.50
⓬	–	ザインド・スリーナ（テクノス／タイトー） Xain'd Sleena (Technos/Taito)	5.45
⓭	16	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	5.38
14	14	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.30
⓯	20	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin-Sen* (SNK)	5.25
⓯	–	バルトリック（ジャレコ） Valtric (Jaleco)	5.25
⓱	27	ロードランナー・帝国からの脱出（アイレム） Lode Runner For Two (Irem)	5.15
⓲	24	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	5.06
19	7	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	5.00
20	14	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	5.00
21	10	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.00
22	11	スラップファイト（タイトー） Slap Fight [Alcon] (Taito)	5.00
23	19	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	4.94
24	17	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	4.89
25	9	ラッシュ& クラッシュ（カプコン） Rush & Crash (Capcom)	4.80

＊The Traditional Japanese Games　　＊＊Unnamed Games in English

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ウェック　ル・マン２４（スピンタイプ）（コナミ） Wec Le Mans 24 (Spin Type) (Konami)	9.67
2	1	アウトラン（デラックスタイプ）（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	9.41
3	2	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	7.33
4	3	ロックオン（アップライト）（辰巳電子） Rock-On (Upright) (Tatsumi)	7.00
5	5	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.89
6	6	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	6.86
❼	11	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	6.40
❼	12	エンデューローレーサー（シットダウンタイプ）(セガ社) Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	6.40
9	7	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	6.00
10	3	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	6.00
⓫	16	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	6.00
12	9	エンデューローレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	5.30
13	10	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.20
14	14	サンダーセプター（ナムコ） Thunder Ceptor (Namco)	5.00
15	14	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	4.75

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ジェネシス（プリミア） Genesis (Premier)	7.50
2	2	ロードキングス（ウィリアムズ） Road Kings (Williams)	6.33
3	1	ハリウッドヒート（プリミア） Hollywood Heat (Premier)	6.00
4	4	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	5.86
5	3	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	5.71

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ(東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　キャンディ（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン；　プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.57

矢飛圓方

一九八七年　その2

スケッチ風に

☆　私たちがものごころづいてこの方、年頭にその年の見通しが明るいと語られたことがあったことがあったであろうか。

ただし例外はあった。十五年戦争の間の年頭のどこかから出される挨拶は猛猛しく底ぬけに明るいものがあった。

私たちが大人になる頃には日本は大きくなるはずであった。

あの十五年間のことを思い返すと、その年の見通しが暗い方がかえって安堵できるという逆説もなりたつ。

☆　岡田隆彦の見通しではこうなる。その詩、「そのまえにわたしは死ぬ」

むらさきいろに煙のたちのぼる村落を
初めて尋ね、
水をもやってから
さらに歩いてゆく。
「降雪のため通行禁止」
とあったが、
駄目なら引きかえすつもりで、
なおも進んでいった。
危っかしく吊り橋を渡ってゆくと、
突然、激しく水の落ちる音。
瀧は、初雪を喜ぶように若やいで、
いきおいをまし、
緑の光を泡だたせ続ける。
（これは水の哄笑だ）
流れてゆく、そのはるか彼方を望めば、
蒼い断崖が巨きく立ちはだかり、そのまえを
鳥が灰色の翼を広げて旋回している。
波立つような樹木と草の群だ。
（ここはしかし海ではない）
足音や息吐く音が、まるで、
いまも進行している紅葉の、
かすかな身振りから
発せられているかのように錯覚してしまう。
雪は土をうるおしているが、
草木は水を吸い上げながら
立ったまま枯れてゆく。
だが、
それらが朽ち果てるまえにわたしは死ぬ。
（さようなら）
栗鼠が枝と枝のあいだを突っ走り、
爬虫類は時間を遅らせる。
驚くのは小心翼翼たる、
この他所者のほうだ。
ぞっとさせる蛇なども、
やはり
わたしと同じ生き物なのだ。
実にさまざまに、微妙なちがいを見せながら
並存している物らと同じ一個となって、
自分が物らと連絡しあう思いにとらわれ、
ようやく別の村落にたどりつく。
冬陽は樹林のほうから
もう落ちてきた。
遠く瀧壺から
薄黄緑の蔦は漂い出てきて、
娘に化身し、
暮れなずむ靄のなか、
濡れた指で
わたしの脇腹にふれた。
この娘もいずれ確実に
老いてゆくことになるだろうが、
わたしはそれを見届けることができぬ。

☆　とぼとぼと、あるいは、よたよたと去年も私たちは歩いてきた。歩き続けながら見る風景の様態は歩む者の側からは少しづつのずれしか感じられないのだが。

この村落からあの村落へと渡り歩いているうちに風景がすっかり変りはてているということもある。

☆　川本三郎の話をきこう。

――ファミコンの任天堂と新日鉄の経常利益がほぼ同じだ――という事実を最近知った。これは昭和十九年に生まれ、昭和四十三年に大学を卒業した旧人類にとっては信じがたい驚くべき事実である。

私の世代では大学を卒業して新日鉄に入社する学生はエリートだった。任天堂に入社しようとする学生は当時は私の周囲にはいなかった。――それから二十年。いまや鉄という、かつての基幹産業が斜陽化し、ファミコンという、ありていにいって子供の遊びのほうが時代の主役になっている。ポスト・モダンといわれる時代はそういう時代なのかとひとり驚きつつ納得する――

確かにこの国の風景はすっかり変りはててしまった。

☆　川本三郎は、精神面を見れば「理想」や、「イデオロギー」が主役の位置を降り、かわって「個人の快楽」や「自分だけの贅沢」が重要な価値になってきている。

「他人の幸福のために生きる」ことより「自分の幸福のために生きる」ことのほうが主流になってきた。タテマエが後退し、ホンネが生々しく露出してきた。それだけ日本の社会が豊かになってきて、他人のことを考える必要が（良きにしろ悪きにしろ）なくなってきたためだろうといってるのだが、そういうものだろうか。

☆　ナチスがアウシュヴィッツでやってしまった実験が想起される。ガス風呂にユダヤの人たちを閉じこめて、ガスを放出しないままにしておいたら、ユダヤの人たちはガス風呂の中で、自分たちをそこに入れたナチスには全然抗議をしようとはせずに、自分たちの中で弱いものを苛めだし、苛めの動きはとどまるところを知らなかったという。私の場合、今の貧富の差をつよめる、財界、政界（今の政党でいえば、ごく少数の政党以外では野党も与党と同じように、そういう動きに加勢しているのだが）の下で、豊かさという仮面をかぶった貧しさに一面に覆われてしまった中で自分で自分を騙して貧しさからくる自他ともに感じる傷の痛みに自分の良心らしきものを納得させるためにとるレトリックのようなものが、川本三郎の――豊かさのなかで他人のことを考える必要がなくなった――と表現されるとおもわれる。

☆　いったい川本三郎がいう「ホンネ」とはどんなものであろうか、ビートたけしが本音で動いているといいたいのであろうか。

☆　また「他人の幸福」と「自分の幸福」というように、もし幸福というものがあると仮定してもそれがそう簡単に整然と区分け出来るものだろうか。やはり何かをタメするためにしかこういうデタラメな区分は必要にはならないのではないか。

明石家さんまでも、実際にはポン酢醤油があろうがなかろうが、幸福とは関係ないとおもいながら醒めて照れて、幸福という実体がないからこそ容易につかえる言葉としてこの言葉をつかっているのだ。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

JAMMA's Efforts To Eliminate Copy Boads

On December 10, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) sent to American Amusement Machine Association (AAMA) a letter of reply to inform that it is difficult for all Japanese video game manufacturers to release their products to the U.S. market by 90 days earlier than releasing to the domestic market in Japan, and that it is probable for each manufacturer to delay by 90 days its release to the domestic market than to the U.S. according to each marketing policy. JAMMA has already requested its members to perform the follwoing two points: (1) emboss physically the name and trademark of the U.S. copyright holder on the boards and (2) pc boards manufactured and used in Japan, to include following English words in the software for appearance on the video screen "This game illegal for use in the USA". Thus, steps are being taken steadily to eliminate video game pirates between Japan and the U.S. For some reasons, JAMMA could not have all the members to agree with the AAMA's proposal for 90 days delay of release, but the two points above are expected to have considerable effect.

According to a letter sent from Masaya Nakamura, chairman of JAMMA, to Maury Ferchen, president of AAMA, JAMMA board of directors cannot be effectively enforced by JAMMA for two reasons – legal aspects and individual manufacturer's corporate policy difference. As for the legal aspects, they cannot request the manufacturers to "execute 90 days delay of release", since it may infringe upon the Anti-monopoly Law and the Fair Trade Law in Japan.

In the letter above, it was also pointed out that each manufacturer has its own sales policy and it is virtually impossible to have one set policy. Even when some manufacturers execute "90 days delay of release", other manufacturers may release similar games in Japan. There also is a possibility that unauthorized copies may flow into Japan from the U.S. and Europe. These are the major reasons. In view of the fact that many Japanese manufacturers are also large operators, it also was pointed out that it is doubtful that operation income be guaranteed.

"JAMMA would like to join hands with AAMA to stabilize the worldwide video market. If there are any suggestions where we can stand together to improve our industry, please do not hesitate to send us your suggestions" closes the letter above. As with music record or video movie, coin-op video is suffering from unauthorized copies, but it is thought most important to put concrete steps into practice one by one, aimed to eliminate copiers. ■

Capcom Moved Its Head Office

On December 22, Capcom Co., Ltd. of Osaka moved again to a new head office. This was executed to integrate its research and development division and the head office. The new address is as follows:

Capcom Co., Ltd., Capcom Bldg., 27, Otedori 1-chome, Higashi-ku, Osaka 540
Phone (06) 947-1156, Fax 946-6657

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

NPA Announced Gaming Criminals Increase Rapidly

According to a survey conducted by the National Police Agency (NPA), the number of gaming criminals arrested by using video slots, video poker and other gaming devices for 1986 (Jan. – Nov.) showed a conspicous increased over the preceding year (Jan. – Dec.). Hideo Yamada, the Commissioner General of NPA, has recently expressed strong complaints: "Despite the enforcement of New Fuei Act, gaming using gaming devices is rampant, and if this situation continues, the value of this act would reduce". The current contradictory situation has surfaced due to NPA's clinging to the stance that will make no discrimination between gaming videos and amusement videos.

According to the survey unveiled December 25 by NPA, gaming criminals using gambling games, such as gaming videos and slot machines are increasing again from 1985 to 1986. Thus, since the summer of 1986 onwards, the police authorities have set about reinforcement of exposures. As a result, for the Jan. – Nov. period of 1986, there were 733 cases of exposure, 4,596 criminals were arrested, 6,816 units of gambling devices such as gaming videos and about 350 million yen of bet were seized as evidences. During the entire 1985, there were a total of 462 cases of exposure, 2,550 criminals were arrested, and 4,241 units of gambling devices and about 224 million yen of bet were seized as evidences. Thus, there obviously are tendencies to increase.

Here, it should be pointed out that the number of crimes does not necessarily coincide with that of exposure cases; rather, the latter are the ones to be thought of as "crimes which the police authorities felt it inevitable to expose", and the latter is always smaller than the former. As there are examples in some countries, this also suggests that there may be connections behind the scenes between the police and gamblers, always escaping the exposure. In Japan, too, part of such connections behind the scenes were exposed by mass media, leading to the arrest of policemen (1982 – 83, Osaka). It is rumored that there still remain such connections behind the scenes (in the Metropolitan area, among others). Although it remains unknown whether or not it is true, there still are many illegal operations that are not actually exposed. Thus, it may be said that gambling videos have spread from 1985 to 1986 at an unusually high speed, leading to the increase of gaming crimes of that type.

On the occasion of the current announcement, NPA commented as follows: "Although the main current of gaming device for this type of gaming crimes has so far been video poker, the new video "Lucky Eight Lines" has recently surfaced, occupying the mainstream. These gambling games have no room for skill, conspicuously stirring up the speculative spirit". Any such games that "have no room for skill, extremely stirring up the speculative spirit" are prohibited even under Fuei Operation No. 7 (for example, pachinko, slot machine with stop button, etc.). The current tragedy was born due to the confounding of such dangerous gaming videos with amusement videos.

Primarily, the main reason for placing amusement and/or gaming games operation under a license system, was to prevent gaming crimes using games. The operators association in those days (which actually was an operators salon under the name of NAO) was thrown into a large confusion, and part of operators to whom decision making was left, adopted a standpoint that "there can be no discrimination between amusement games and gambling games", and NPA also adopted it. All of those operators had used amusement games and gambling games (but, not as gaming, but as medal games). There, however, are many operators who use amusement games alone –not slot machines, bingo pinballs, roulette, Derby games, video slot machines, video poker, and other gaming devices). Thus, around the enforcement of New Fuei Act (in February 1985), local operator associations were set up here and there in Japan, and NAO was have conspicuously decreased recent- Local Amusement Operators Associations (FLAA) was newly established. Incidentally, FLAA has an aspect on which there is not an agreement of opinions, and is not necessarily harmonious inwardly. However, since it is an amusement operators association primarily intended to take steps against the New Fuei Act, it is expected to develop positive activities.

Among the state of crimes exposed, cases of direct payout in cash or medals to be exchanged later for cash have conspicuously decreased recently. Since the video poker boom (1981 – 83), the majority of cases are occupied by exchange by operators of credits number for cash. These circumstances are well known to the field policemen, but police officers cannot distinguish even credit numbers in gaming machines (which increase/decrease with a game) from scores in amusement machines (which increase with skill alone). Thus, it may be said that FLAA's activities should start with explanation to the police officers about such obvious differences.